ГЛАВА 1. ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Что отличает приключение или кампанию в Эберроне от других миров Dungeons & Dragons?

То, насколько велики будут эти отличия, зависит, в основном, от вас. Если захотите, вы можете использовать Эберрон просто в качестве декораций для классической игры Dungeons & Dragons. Все, что существует в D&D, можно легко адаптировать под мир Эберрона, а он украсит вашу игру собственными чудовищами, магией, расами, народностями и культурами. Для персонажей мира Эберрон подойдёт любое созданное вами или купленное приключение.

Каким образом мир Эберрона позволит вам улучшить свою игру, наряду с различными особенностями традиционного героического фэнтези большинства D&D кампаний? Эберрон — это смесь отчаянного, головокружительного действия и тёмных городских детективных историй. После ужасной Последней Войны между различными тайными организациями продолжается скрытая от посторонних глаз борьба за власть и влияние. В этой обстановке даже простое исследование подземелий — самое обычное и распространённое занятие в D&D — становится паутиной интриг и предательств.

В этой главе рассматриваются различные составляющие сюжета, антураж, особенности и магические технологии, которые вы можете использовать, чтобы создать в своей кампании атмосферу, соответствующую миру Эберрона.

- **Мир Эберрона:** На этих страницах вкратце описаны реальности, формирующие этот мир, и их место в мироздании.
- **Тематики кампаний и глобальные угрозы:** В этом разделе рассказывается об основных тематиках игры в Эберроне и о том, как вы можете их использовать в своей кампании. Далее представлены две мировые организации, которые могут стать частью вашей игры.
- **История:** Краткий обзор исторических событий и их влияние на кампании.
- **Повседневная магия:** Рассказ о различных магических технологиях, определяющих стиль приключений в Эберроне.
- **Путешествия:** Перемещение с места на место — молниевая дорога, стихийные воздушные корабли и повозки Дома Ориен.
- **Чудесные места:** Места, наполненные магией, как естественного происхождения, так и рукотворные.

Мир Эберрона

Сотканный в бесконечной пустоте, удивительный мир — вместилище возвышенной красоты и зловещей тьмы. Мир, окружённый поясом искрящейся пыли и двенадцатью лунами; сияющая сфера, пронизанная великой магией, полная жизни и населённая множеством разных существ. Мир, разделённый на три части, по одной на каждого дракона-прародителя, чьи тела сформировали мироздание.

Сиберис: Дракон Небес

Дракон Небес олицетворяет небеса и всё, что в них находится. Цветные вспышки, сполохи света и странные узоры в ночном небе поражают воображение обитателей мира. Небесный купол пересекает Кольцо Сибериса — протянувшаяся сквозь горизонт — широкая полоса золотистой пыли. Днем Кольцо еле заметно, зато ночью это яркий пояс искрящихся частиц, которые переплетаются в небе.

Как драгоценные камни, сияют в небе двенадцать лун. Одни из них огромные, другие — маленькие и далёкие, а третьи кажутся маленькими точками, которые трудно различить невооружённым глазом. Каждая луна проходит свои фазы, и в своё время то приближается, то удаляется от Эберрона. Ещё дальше находятся звезды — молчаливые хранители величайших тайн. Как драконы, так и смертные объединяют их в созвездия, видя в них богов, знамения и предначертания грядущих событий. За звёздами же лежат самые дальние пределы Дракона Небес — бесконечные просторы Астрального Моря (см. стр. 261).

Хайбер: Дракон Глубин

Хайбер, Дракон Глубин, олицетворяет Подземье, бесконечный лабиринт, распростёршийся под миром. Узкие тоннели тянутся сквозь землю и камень, выводя в отзывающиеся эхом залы и бездонные провалы. В их тишине лежат погребённые землей города, чей покой не нарушался столетиями. В этих глубинах волны расплавленной породы разбиваются о плавящиеся стены, извергая ядовитый газ и смертоносные испарения. Но, несмотря на суровый нрав и опасности Хайбера, в нём есть жизнь. Его глубины — это дом множества странных созданий — восставшие из мёртвых рабы, принесённые в жертву ужасным существам, орды чудовищных, жадных до плоти, зверей. Здесь обретают форму кошмары, оставшиеся со времён и войн далёкого прошлого. Однако тех, кто бросает вызов его глубинам, ждёт щедрая награда.

Некоторые пещеры Хайбера ведут в самые отдалённые уголки Дракона Глубин — в бескрайние просторы Стихийного Хаоса (см. стр. 263).

Эберрон: Срединный Дракон

Между великолепием Дракона Небес и ужасами Дракона Глубин находится Эберрон, Срединный Дракон. Эберрон — земля противоположностей, невообразимая красота здесь соседствует с ужасающим злом.

Материки разделены бурными морями, в которых расположены лишь мелкие архипелаги и отдельные скалы, способные выдержать удары пенных волн. Из морей поднимаются пять основных континентов.

Кхорвайр считается центром мира и сердцем цивилизации. Это горнило, в котором смешались все народы и расы. Королевства людей здесь соседствуют с королевствами эльфов, гномов и дварфов, в тени цивилизованных земель разрастаются земли чудовищ, а новые сообщества подменышей, эладринов и драконорождённых ищут свой дом в этом многообразном и развивающемся мире.

В этой книге предполагается, что основным местом действия вашей кампании является Кхорвайр. Несмотря на то, что персонажи игроков могут отправиться на другие материки и даже могут быть родом из далёких земель, своим домом они называют именно Кхорвайр.

Люди прибыли в Кхорвайр из Сарлоны — материка, расположенного на далёком востоке. Сейчас, спустя тысячи лет после миграции людей из этих земель, Сарлона стала загадочным царством странной магии.

К югу от Кхорвайра лежат дикие земли Зен'дрика, столь же древние, как и земли Сарлоны. Над его джунглями возвышаются руины некогда могущественной империи великанов. По этим землям бродят дроу, сахуагины и даже ещё более злобные существа, а старатели и искатели приключений прочёсывают их в поисках драгоценных осколков дракона.

На вершине мира раскинулись бесплодные пустоши Фростфелла — скованные льдом пустыни и острые, беспощадные скалы. На далёком юге лежат Вечные Льды, холодный край, столь же загадочный, как и Зен'дрик.

Аргоннессен — земля драконов. Этот материк остаётся загадкой для смертных. Те, кто достигал его берегов, редко возвращались назад. Те же, кому удалось вернуться, уже не были прежними и что-то бессвязно бормотали о диких варварах, могучих драконах и чудесах, способных лишить рассудка.

Кроме этого, у Срединного Дракона планы-отражения: Страна Фей, Царство Теней и мир грёз Дал Куор (см. стр. 263).

Большая часть Эберрона — терра инкогнита. Здесь больше королевств и империй, которые были забыты, чем те, о которых помнят. Какие сокровища погребены в диких землях? Какие культуры расцветают в тени цивилизации? Какие чудеса ещё ждут своего открытия?

Тематики кампаний

В этой книге есть всё, что позволит вам вдохнуть жизнь в вашу кампанию в Эберроне, наполнить её атмосферой смелости, действия и загадочности, присущей миру Эберрона и выделяющей его из ряда других миров D&D. Здесь вы найдёте огромное количество событий и элементов, которые сможете добавить в вашу игру, но вам не стоит использовать их все — серьёзно, даже не пробуйте. Вместо этого, лучше сосредоточьтесь на одной или двух основных темах и разрабатывайте их более детально.

Вы хотите, чтобы персонажи ваших игроков были втянуты в конфликты между государствами или соперничество домов, отмеченных

драконом? А может они посвятят себя изучению древних руин загадочных цивилизаций Зен'дрика? Или, наоборот, решению загадок на улицах и мостах Шарна, Города Башен? Решать вам, поскольку вы берёте информацию из этой книги и создаёте свою собственную кампанию.

Этот раздел расскажет вам об основных историях и тематиках мира Эберрон и о том, как связать их в захватывающую кампанию. Независимо от того, хотите ли вы сосредоточиться в своей кампании на последствиях ужасной Последней Войны или на раскрытии тайн, окружающих Пророчество Драконов, представленные здесь тематики помогут вам создать кампанию, которая будет не похожа на обычную кампанию D&D и погрузит вас в мир Эберрона.

Тематики, рассматриваемые в этом разделе:

- **Последняя Война:** Кхорвайр лишь недавно вышел из столетнего военного конфликта, который изменил расстановку общественных и политических сил на континенте. Вы можете включить этой войну в свою кампанию разными способами, от исторических приключений и приключений во времени до кампании, сосредоточенной на «войне теней» — на интригах или на последствиях ужасающего Дня Скорби, положившего конец войне.
- **Пророчество драконов:** Драконы Эберрона изучают всеобщее пророчество, которое они читают в знаках, разбросанных по всему миру, в том числе и на коже некоторых народов Кхорвайра. Пророчество может стать ключевой составляющей любой кампании, особенно такой, в которой персонажи идут по пути своего эпического предназначения, а драконы и демоны, стремящиеся повлиять на его исполнение, могут быть покровителями или антагонистами в вашей игре.
- **Отмеченные драконом:** Тринадцать домов, отмеченных драконом — торговые семейства, отмеченные знаками Пророчества, которые усиливают их магические способности — играют определяющую роль в экономической жизни Кхорвайра. Роль, которую они будут играть в вашей кампании, зависит от вас и ваших игроков, особенно если кто-то из персонажей в вашей кампании носит драконью метку.
- **Городской детектив:** В Эберроне много крупных городов, где под покровом тени плетут свои интриги преступный мир, шпионы и агенты могучих сил. Если вы хотите сфокусировать свою кампанию на загадках, интригах и политике, смешав фэнтези с классическими фильмами в стиле нуар, то города Эберрона — самое подходящее для этого место.
- **Исследование подземелий:** Классические приключения D&D, в которых персонажи изучают древние руины в поисках затерянных сокровищ, могут принять совсем другой оборот, когда вы включите их в контекст политических интриг в Эберроне. Может случиться так, что персонажам игроков придётся состязаться с другими организациями, ищущими те же самые сокровища.

Последняя Война

От густых лесов до широких равнин, по всему Кхорвайру, ощетинившись оружием, в небо поднимаются крепости. В сердце уничтоженных магией и пропитанных кровью пустошей стоят руины лагерей, замков и целых городов. В залах власти каждое обещание скрывает обман, каждое соглашение — скрытые мотивы, а каждая тень — убийцу.

Влияние Последней Войны на жизнь каждого обитателя Кхорвайра невозможно преувеличить. Война бушевала на континенте сотню лет. Фактически, за это время каждое государство сразилось со всеми остальными государствами в серии непостоянных военных союзов. Четыре года назад ужасающий катаклизм, известный как День Скорби, уничтожил обширную территорию в центральном Кхорвайре, истребив всё живое и засыпав землю пеплом. Четыре года спустя Дня Скорби государства только начали вставать на ноги. И знать и простой люд молятся о том, чтобы столетний конфликт не оказался лишь предвестником чего-то ещё более ужасного.

Затянувшееся уныние

Прошло менее двух лет с подписания Тронхолдского договора. Опыт, полученный во время войны, наложил отпечаток на всех обитателей Кхорвайра. Даже тех, кто не принимал участия в сражениях, изменили действия, которые они предприняли в поддержку или против неистовой войны.

В Кхорвайре доверие такая же редкая вещь, как и солдат без шрамов. Жители пограничных поселений отворачиваются при виде сиирских беженцев, опасаясь, что странники принесут вслед за собой рок своей мёртвой страны. При виде искателей приключений, кованых и гоблинов или драконорождённых-наёмников, они снова вспоминают ужасы войны. Когда до людей доходят слухи о набеге на их границы, они верят в худшее, думая, что снова началась война, и шаткий мир, в конце концов, рухнул.

Короли прячутся в своих дворцах, подпитывая свои собственные страхи второсортными отчётами и нашёптыванием разведки, наращивая военную мощь, проводя диверсионные и разведывательные операции на территории стран, с которыми, по общему мнению, заключен мир. Кузни продолжают штамповать оружие, а регулярные армии и странствующие наёмники находятся в постоянной боевой готовности. Для людей, забывших о мирном труде, каждый новый день приближает начало новой войны.

Кампании Последней Войны

Любая компания в Эберроне должна, по меньшей мере, затронуть тему Последней Войны и то, как она повлияла на настоящее или прошлое персонажей игроков. Начиная кампанию, обсудите с игроками, чем занимались их персонажи во время войны. Задайте себе тот же вопрос при создании важных мастерских персонажей. Они сражались? Если да, то на чьей стороне, и что входило в их обязанности? Они были солдатами или шпионами, связными или диверсантами? Если они не участвовали непосредственно в боевых действиях, то чем они занимались и где? Эти детали обогатят предысторию персонажа, а также помогут вам в будущем управлять событиями кампании. Они оказывают влияние не только на мировоззрение персонажей игроков, но также и на отношение к ним всех остальных. В лучшем случае, они обеспечат вас множеством идей для приключений.

Последняя Война сделала Эберрон таким, какой он есть. Каждая личность, каждое поселение, каждое государство всё ещё приходит в себя после войны, всё ещё испытывает боль, всё ещё восстанавливает силы. Многие чудовища пустошей — наследие этой войны — как, например, живое оружие или твари из других миров, привлечённые постоянным кровопролитием. Торговые пути между поселениями разрушены и опасны, а некогда процветавшие крепости и храмы стали руинами, населёнными чудовищами.

Некоторые воинские подразделения по-прежнему скрываются на окраине цивилизации, не зная или отказываясь принять тот факт, что война окончена. Они совершают набеги и устраивают засады против реального или воображаемого врага. Их действия грозят расширением приграничных конфликтов. Поселения, когда-то стоявшие на важных торговых путях, теперь оказались изолированными, в то время как другие лишились дохода из-за падения спроса на оружие. Всем этим поселениям нужны храбрецы, которые готовы рискнуть и отправиться в пустоши, чтобы потом вернуться с новостями и припасами. Многочисленные чудеса и мощнейшее оружие было утеряно, и лишь у немногих есть средства для их поиска.

Если же вы захотите сделать Последнюю Войну более важной темой вашей кампании, вы можете широко использовать ретроспективу, откатить время в вашей кампании на несколько лет назад и провести историческую игру времён Последней Войны, или даже включить в игру путешествие во времени. Независимо от способа, который вы используете, чтобы поместить персонажей в период военных действий, вы можете противопоставить им диверсантов Изумрудного Когтя (стр. 86), солдат или агентов любого из государств Кхорвайра, шпионов или асассинов Дома Фиарлан (стр. 226) или Дома Туранни (стр. 232), или любых других врагов. Возможно, вам захочется использовать кованых (Бестиарий 261) или каррнатскую нежить (стр. 85) в качестве противников или, возможно, союзников или подчинённых персонажей игроков.

Ретроспектива

Используя ретроспективу, вы можете вести кампанию как времён войны, так и настоящего времени. Самый простой способ — это начать кампанию с ретроспективы во времена войны, например, как это сделано в коротком приключении в приложении к этой книге. Позвольте персонажам пройти ретроспективный эпизод, включая сбор их группы, а затем, после прохождения нескольких сцен или одного-двух приключений, верните повествование в настоящее время.

Также довольно интересным может оказаться использование нескольких ретроспектив на протяжении кампании. Ретроспективы могут даже не задействовать всех персонажей группы. Возможно, группа в настоящем выполняет задание, для выполнения которого требуется постоянное изучение событий времён войны. Вы могли бы дать группе возможность проходить изучаемые события различными персонажами, вместо того, чтобы просто рассказывать им о том, что они изучают. Игроки могут играть в эти сюжетные линии параллельно. Действие в каждой из этих линий будет влиять на направление действия в другой, а группа в прошлом будет принимать решения, с которыми придётся иметь дело группе в настоящем.

Конечно, вам может показаться, что постоянное перемещение между абсолютно разными персонажами — это слишком сложно. Вместо этого игроки могут создать две группы одних и тех же персонажей разного возраста и уровней и играть в ретроспективные эпизоды как в воспоминания своих персонажей о событиях, произошедших в прошлом.

Историческая кампания

Кампания, проходящая во время Последней Войны, а не после неё, предоставляет большое количество возможностей. Вы можете поместить персонажей в центр важного исторического сражения, предоставив им возможность самим поучаствовать в боевых действиях. Вы также могли бы их сделать шпионами или диверсантами, проникающими в тыл врага или внутрь вражеской крепости. Возможно, персонажи попробуют выяснить, что планирует какой-нибудь генерал, или будут заниматься освобождением военнопленных, или попытаются разрушить кузню созидания, мистический механизм или линию молниевой дороги.

Персонажи могут быть искателями приключений, нанятыми одним из государств для поисков и возвращения древних знаний или мощных магических предметов или ритуалов до того, как это сделает враг. Они могут быть охранниками, сопровождающими посла или военачальника по вражеской территории, или сторожами тайного прохода через границу их страны. Вы даже могли бы создать кампанию времён Последней Войны, которая не будет касаться непосредственно боевых действий. Персонажи, например, могли бы быть контрабандистами, делающими всё возможное, чтобы избежать внимания солдат с обеих сторон.

Путешествие во времени

Могущественный артефакт, утраченный ритуал или необычное место могут открыть дверь во времени. Вам сразу нужно определиться, до какой степени персонажи смогут менять историю. Их усилия обречены на провал или могут изменить современный облик Эберрона? В этом случае раскрываются все возможные варианты развития, поскольку персонажи либо пытаются исправить историческую ошибку, которую совершил кто-то другой, либо переписать историю Эберрона под себя.

Вы также можете использовать путешествие во времени, чтобы объяснить определённые таинственные события из прошлого Эберрона. Если персонажи узнают, что их действия изменили ход сражения времён Последней Войны или не дали куори использовать войну в своих интересах, или даже, каким-то образом, стали причиной Дня Скорби, результатом может быть по-настоящему незабываемая кампания.

День Скорби

Всего четыре года назад ужасный катаклизм в центральном Кхорвайре уничтожил государство Сиир. Когда прекрасный Сиир был уничтожен и стал Землями Скорби, погибли миллионы его жителей, а сотни тысяч были вынуждены покинуть родные земли. Этот катаклизм стал символом того, какую цену пришлось заплатить за эту войну — полное уничтожение страны, когда-то бывшей сердцем Галифара. После него Последняя Война резко остановилась — остальные государства пытались выяснить, что случилось… и может ли это повториться снова. Несмотря на то, что подписанный двумя годами позже Тронхолдский договор стал официальным завершением войны, именно День Скорби остался в памяти как начало конца Последней Войны.

Скорбь широко распространилась и оказала глубокое влияние на обитателей Кхорвайра. Несмотря на то, что пострадали в основном сиирцы, лишившиеся своих домов, свидетелем уничтожения целой страны стал весь Кхорвайр, и это изменило его. Некоторые верят, что Скорбь стала результатом использования оружия, и опасаются того, что подобное оружие может быть восстановлено и использовано снова. Друиды-пуристы из секты Связанных Пеплом (см. стр. 135) говорят, что Скорбь — это доказательство опасности использования неестественных сил, в то время как фаталисты культа Детей Зимы (стр. 136) одобряют её, считая предвестником грядущего катаклизма.

Скорбь может послужить основой множества приключений. Персонажи игроков могут отправиться в Земли Скорби, чтобы вернуть утраченные в конце войны сокровища, разобраться в причинах произошедшего или сделать что-либо, чтобы подобное не повторилось. Они могут организовать «торговую компанию» и конкурировать со Сборщиками Икара (стр. 95) или, наоборот, охотиться на подобных мародеров и возвращать вещи родственникам или в музей, посвящённый величию Сиира. Или они могут найти себя в борьбе с Лордом Лезвий (стр. 99), планирующим с армией кованых-фанатиков завоевать Кхорвайр. Они могут узнать о подозрительной деятельности Дома Вадалис после Дня Скорби и вступить в конфликт с императрицей Донатой и другими магами, ставящими эксперименты над людьми (стр. 96), которые всё ещё живут в Землях Скорби.

Даже если приключение напрямую не связано со Скорбью, принимайте во внимание силу влияния этого катастрофического события. Вслед за Скорбью волна липкого ужаса разнесла цинизм и безнравственность. Силён страх того, что завтра мёртвенно-бледный туман, окутавший границы Земель Скорби, может захлестнуть новые земли. Приток сиирских беженцев принёс в соседние государства бедность и безработицу, обострённые горькими чувствами многих солдат на бывших врагов. Сиирская знать, лишившаяся своих домов, может отчаянно пытаться вернуть своё утраченное добро, спонсируя экспедиции в Земли Скорби или становясь на преступный путь. В Эберроне Скорбь — осязаемая сила, которая может повлиять на любое приключение.

Теневая война

Скорбь и последующий Тронхолдский договор остановили открытое противостояние, но ни одна страна или народ не могут утверждать, что победили в этой войне. Тронхолдский договор основывался на всеобщем страхе: он помог решить несколько спорных вопросов, подпитывавших столетний конфликт. Так, например, бывший ондейрский город Талиост остался в руках Трейна. Но Белый Арочный Мост, перекинувшийся через Залив Потомков между Реккенмарком в Каррнате и Талиостом в Трейне, так и остался разрушенным, убитые горем сиирские беженцы живут в бреландских гетто, а в Кхорвайре ещё многие верят, что их государство имеет право наследовать трон Галифара.

Несмотря на окончание боевых действий, немногие верят в то, что мир будет долгим. Каждая страна наращивает свою военную мощь — не в таких масштабах, как в период войны, но с явным намерением как можно скорее восстановить боеготовность. Каждая страна, хотя бы частично, полагается на наёмников, способных заполнить бреши в рядах вооруженных сил, и на исследователей, ищущих утраченное оружие и мощную магию. Предприимчивая группа может неплохо жить в современном Эберроне, поставляя подобные находки стране, предложившей наибольшую цену.

Центральные государства — Ондейр, Бреландия, Каррнат и Трейн — занимают приблизительно равные позиции в гонке вооружений, каждая за счёт своих особенных сил. Ондейр на данный момент обладает превосходством в магии, измеряемым числом обученных волшебников и зачарованных вещей. У Бреландии первоклассные разведывательные службы (такие как Потайные Фонари, стр. 78—79), к тому же страна более независима, по сравнению с остальными, в области провианта и товаров первой необходимости. По общей численности (включая войска нежити) вооружённые силы Каррната по-прежнему остаются крупнейшими в регионе, в то время как Трейн удерживает преимущество в духовной магии и лучниках.

Однако, с учётом Скорби, каждая страна знает, что следующую войну не выиграть при помощи обычного оружия или даже магических сил, которые они используют. Если Скорбь была вызвана военным орудием, то тот, кто им владеет, теоретически способен контролировать Кхорвайр. С другой стороны, если бы можно было с полной уверенностью сказать, что Скорбь больше не является угрозой, легко могла бы вспыхнуть новая война. В надежде на это каждое государство разрабатывает новое оружие и военную магию.

Правители и полководцы также находятся в поисках древней магии. Все государства Кхорвайра и огромное количество богатых и

влиятельных личностей постоянно нанимают команды отважных искателей приключений для экспедиций в Зен'дрик и другие далёкие земли на поиски древних артефактов. Тем временем, армии продолжают тренировать шпионов и диверсантов для работы в тылу врага, а ремесленники продолжают производить огромное количество оружия и доспехов.

Информация, пожалуй, не менее важна, чем вооружение и магия. Правители государств много работают над тем, чтобы знать, что происходит в других странах, и с чем придётся иметь дело в случае начала новой войны. Разведданные, даже сомнительные, намного дороже золота, и государства постоянно платят за них больше, чем они реально стоят.

Несмотря на то, что большую часть шпионов интересует лишь добыча информации, некоторые тайные агенты занимаются более активной деятельностью. Повреждение военного оборудования или магических лабораторий, политические убийства, агитация при помощи распускания слухов, вандализм или уничтожение товаров и провианта — всё это является мощным оружием в войне теней.

Группа искателей приключений легко может быть вовлечена в эту безмолвную войну, как сознательно — в качестве агентов своей страны, так и в качестве ничего не подозревающих жертв обмана, чьи действия не может отследить корона. Независимые искатели приключений также могут столкнуться с войной теней, например, соперничая с группой солдат в погоне за могущественным артефактом (как в фильме «В поисках утраченного ковчега»), или оказаться в паутине убийств и заговоров, которые, в конечном счёте, приведут к иностранным шпионам.

Важными участниками кампании, сфокусированной на войне теней, могут стать Королевские Глаза Ондейра (стр. 70), Цитадель Короля Бреландии (стр. 77), Орден Изумрудного Когтя (стр. 86), Доверие из Зиларго (стр. 170), Дом Фиарлан (стр. 226) и Дом Туранни (стр. 232).

Новые государства

До Последней Войны территория Кхорвайра полностью принадлежала королевству Галифар, которое, фактически, было тесным союзом Пяти Народов, предшествовавших его созданию — государств, которые в современную эпоху известны как Ондейр, Бреландия, Сиир, Каррнат и Трейн. Последняя Война разорвала этот тысячелетний союз, бросив Пять Народов в столетний конфликт. Но к тому моменту, когда высохли чернила на Тронхолдском договоре и закончилась Последняя Война, карта Кхорвайра полностью изменилась. Сиир исчез. Ещё до Скорби Сиир утратил значительную часть своих земель благодаря эльфам Валенара и гоблинам Даргуна. Население западного Ондейра отделилось и создало Элдиинские Пределы. Дварфы Чертогов Мрора отделились от Каррната. Идеалисты и оппортунисты Пяти Народов сбежали от войны и основали государство Ку'барра на далёком востоке. На западе Дочери Соры Келл создали государство в землях чудовищ, и, несмотря на то, что Тронхолдский договор не признал Дроам, это сила, которая заставляет с ней считаться.

Кхорвайр вошел в новую эпоху — время смуты и перемен. Даже несмотря на то, что военный вопрос урегулирован (по крайней мере, пока), многим государствам Кхорвайра менее десяти лет от роду. На материке много спорных территорий. Вынужденные покинуть свой дом сиирцы хотят построить новый дом, который заменит Земли Скорби, и многие из них считают, что Даргун и Валенар — это их законные земли. Ондейр хочет вернуть Талиост и Элдиинские Пределы, а у Бреландии есть враги как в Дрооаме, так и в Даргуне. Трейн хочет забрать у Ондейра свои западные территории.

Выжившие четыре государства центрального Кхорвайра добились зыбкого равновесия, но новые страны Кхорвайра — абсолютно непредсказуемый фактор, нарушающий баланс сил, и бросающий его в хаос. Они могут быть союзниками Пяти Народов или пешками в интригах войны теней. Но одна мысль не даёт спокойно спать полководцам и шпионам Пяти Народов — мысль о том, что новые государства могут оказаться независимой силой, с которой нужно считаться, и у которой могут быть планы, далеко выходящие за границы их владений. Что если будущее Кхорвайра находится не в руках одного из потомков королей Галифара, а в руках дварфов Мрора, эльфов Валенара, друидов Элдиинских Пределов или — отведите, Владыки — ведьм, что правят Дрооамом?

Налётчики Дрооама угрожают западным границам Бреландии. Это обычные чудовища, ищущие наживы, или это часть продуманного плана Дочерей Соры Келл, правящих Дрооамом? А может, это наёмники, нанятые Ондейром или Трейном, чтобы отвлечь внимание Бреландии от куда более серьёзной угрозы с севера?

Новые государства Кхорвайра, в основном, менее плотно населены, по сравнению с Пятью Народами, и многие из них изобилуют древними руинами цивилизаций, предшествовавших возвышению Галифара. Помимо кампаний, сфокусированных на политическом влиянии новых государств, вы можете использовать эти земли в кампаниях, посвящённых изучению подобных руин, поиску осколков дракона, охоте на чудовищ и разбойников, а также другой деятельности, присущей любой кампании в D&D. У каждой страны есть свои локальные опасности, которые могут сделать приключение в этих землях более живым и уникальным. Таковы, например, орки Джораш'тар в Чертогах Мрора (стр. 148) или Флот Хаоса в Лазаарских Княжествах (стр. 141).

Грядущая война

Она близко. Немногие признаются в этом, разве что шёпотом или за закрытыми дверями, но все предполагают, что она будет.

Пожар следующей войны разгорится от крошечной искры, и это может быть что угодно. Ненависть и старые обиды иногда приводят к приграничным стычкам. С каждым пойманным шпионом или диверсантом, с каждой доказанной виной и установленной связью с другим государством отношения между этими странами становятся всё более напряжёнными. Громкие голоса требуют возмездия за военные преступления. Каждая страна видит, что её противники становятся сильнее, и думает о том, чтобы первой нанести удар, пока это не сделал кто-то другой.

Страх положил конец Последней Войне — страх утраты, ведь каждая из стран медленно приближалась к полному разрушению, и страх перед неизвестностью, ведь Сиир растворился в мёртвенно-бледном тумане Скорби. С каждым днём войска выживших стран восстанавливаются и набирают силу. День Скорби произошёл четыре года назад. Со временем ужас перед ним ослаб, и нет никаких признаков того, что подобная катастрофа может повториться. Новые обиды вырастают на почве старых, и амбициозные правители и генералы тщательно ищут признаки вражеской слабости, чего-то, что стало бы благоприятной возможностью для начала нового завоевания.

Следующая война, без сомнения, начнётся с малого — не со столкновения огромных армий, а с небольшой стычки, которая перерастёт в нечто большее, одного набега или заказного убийства. Одна страна отомстит за действия другой. Третья увидит в этой мести начало чего-то большего и заблаговременно нанесёт удар. Сначала это может показаться просто ещё одной вспышкой насилия, которые уже случались за время войны теней.

Только в этот раз ничто не затихнет. За убийством последует саботаж, за набегом — стычка, цикл будет продолжаться и расширяться. В итоге, армии вновь замаршируют по Кхорвайру. И в этот раз даже гибели государств не будет достаточно, чтобы их остановить.

Пророчество драконов

Драконы Аргоннессена внимательно изучают мир в поисках предзнаменований. Они изучают небо, пещеры и землю между ними, исследуя скрытые знаки. Долгоживущие и терпеливые драконы ищут значение найденных ими узоров. Эти узоры сливаются в Пророчество Драконов — запись событий прошлого, настоящего и будущего, развивающихся с начала времён.

События Пророчества появляются по всему миру. Знаки открываются в меняющейся форме Кольца Сибериса. Драконы тратят много времени и усилий на составление карт движения лун и звёзд, изучая узоры Дракона Небес и интерпретируя их. Символы проявляются на склонах гор, на стенах пещер и в глубочайших недрах Хайбера, хотя некоторые из этих знаков можно прочитать лишь когда луны и звёзды находятся в определённом положении или вблизи определённых осколков дракона. Около 3000 лет назад (не так давно, по меркам драконов) Пророчество нашло новое полотно — у обитателей Кхорвайра стали проявляться драконьи метки. Появление драконьих меток у «младших» рас стало предметом дебатов среди драконов.

Одни утверждали, что Пророчество Драконов разъясняет судьбу мира. В какой-то мере это утверждение верно, но те, кто знают о Пророчестве, имеют чересчур упрощённое представление о нём. Правда в том, что Пророчество намного более запутанно, многовариантно и таит в себе опасность.

Есть те, для кого коллекционирование отрывков Пророчества — обычное хобби. Небольшие кусочки и фрагментарные стихи, которые легко достать, дают обманчивое представление о природе и смысле Пророчества. Подобные стихи относятся к широко известным частям

Пророчества, и они намекают на то, что история разворачивается согласно определённому сценарию, преопределённому и неизменному. Особенно после Скорби, стал популярно мнение, что Пророчество — это сценарий конца света. Жизнь тех, кто придерживается такой точки зрения, полна ощущения быстротечности, они живут под сенью грядущей катастрофы.

Другие представители смертных рас Кхорвайра изучают Пророчество более пристально и имеют лучшее представление о его масштабе. После изучения тех частей Пророчества, которые сбылись ещё до того как эльфы или люди ступили на эту землю, и тех, которые, вероятно, не смогут исполниться в последующие тысячелетия, эти ученые склонны не толковать его буквально. Миру не придёт конец в этом году или следующем, или за время любой человеческой жизни. Тем не менее, Пророчество придаёт огромный вес отдельным событиям меньшего масштаба. Скорбь может и не быть предвестником разрушения Эберрона, но это событие отягощено грузом Пророчества, и является знаменательным моментом истории.

Драконы, демоны, Бессмертный Двор и прочие, кто способен изучать Пророчество на протяжении множества человеческих жизней, обладают более глубоким пониманием его содержания. Судьба, отражённая в Пророчестве, — это не предопределённая цепь событий, а бесконечность возможностей, запутанная сеть условий и взаимосвязей. Язык Пророчества выражает причины и следствия, показывая последствия, а не вероятность того или иного события. Его фразы обтекаемы и допускают множество толкований. Несмотря на то, что некоторые используют своё ограниченное понимание Пророчества, чтобы оправдать свои действия или бездействие, более искушённые приходят к пониманию Пророчества как контекста для действия. Его многовариантность даёт причину действовать, отслеживать благоприятные возможности и при их появлении использовать их. Для тех, кто совершает верные действия в нужное время, Пророчество может стать ориентиром к осуществлению описанных в нём последствий. Для тех же, кто совершает другие действия, или те же действия, но в другое время, тот же самый стих Пророчества может осуществиться иначе, с иными последствиями.

Изменчивость Пророчества, в его правильном понимании, — это то, что даёт возможность таким группам как, например, Палата и Лорды Пыли (от имени своих демонических владык), бороться за влияние на его интерпретацию и исполнение. Неслучайно и то, что, благодаря своей природе, Пророчество полезно задействовать в кампании D&D, в которой персонажи хотя бы частично сохраняют контроль над своими судьбами. Пророчество может направить их в приключения и наметить последствия их действий, но оно не в состоянии управлять ими — или их результатами бросков костей.

Даже среди драконов лишь единицы могут сказать о том, что по-настоящему могут контролировать хотя бы мельчайший аспект Пророчества. Эти просвещённые умы видят среди пластов значений великую мудрость слов Пророчества. Они считают Пророчество языком творения, чьи слова создали этот мир — языком, на котором всё живое получило свои первые имена. Его стихи продолжают говорить о развитии мира. Эти драконы стремятся не выполнять то, что было предсказано, а продолжать курс творения, установленный в начале времён. Благодаря связи с Пророчеством, они сами становятся творцами, наряду со всеми существами в истории мира, смертными и бессмертными, кто слышал, понимал и говорил на этом таинственном языке.

Пророчество в вашей кампании

В вашей кампании Пророчество находится всецело под вашим контролем. Используйте его, чтобы создать окружение для персонажей и их приключений по мере развития вашей кампании.

Эпические предназначения: Пророчество Драконов — один из способов создания особых предназначений для персонажей в вашей кампании. Связь персонажа с Пророчеством может быть заметна на раннем этапе его приключенческой карьеры, возможно, проявившись в виде драконьей метки. Смысл этой связи становится более понятным к тому моменту, когда персонаж выбирает эпическое предназначение. В Эберроне каждый эпический герой связан с разворачивающимися стихами Пророчества.

Вы можете использовать Пророчество ещё до того, как персонажи достигнут эпических уровней, чтобы подчеркнуть их избранность, показать им, что никто кроме них в этом мире не сможет выполнить определённые задачи. По крайней мере, не в данный момент истории. Создавайте стихи Пророчества, которые прямо указывают на персонажей игроков, не чурайтесь этого, даже если их действия лишь косвенно его касаются. Подобное упоминание поможет выделиться даже искателям приключений низких уровней.

Набросок кампании: Пророчество может сделать персонажей героями легенд Эберрона, но кроме этого оно может направлять их деяния в более широком контексте. Вы можете использовать стихи Пророчества, чтобы предречь появление наиболее важных злодеев в кампании и подсказать способы, которыми их можно уничтожить. Вы можете описать ужасающее, потрясшее мир событие, которое персонажи должны попытаться остановить. Если развитие вашей кампании больше зависит от действий персонажей, а не от опасностей, Пророчество можно сосредоточить на свершениях и судьбах героев.

Замысел кампании и эпические предназначения персонажей могут пересекаться, когда вы вводите стихи Пророчества, описывающие противостояние героев могучему злодею или их действия, связанные с катастрофическим событием. Возможно, персонажи уже ощущают свою связь с Пророчеством и понемногу узнают о чудовищной угрозе, исходящей от злодея в вашей кампании. Когда они находят стихи, в которых говорится, что они должны сражаться и победить злодея, Пророчество становится более личным.

Манипулирование Пророчеством: Вы можете создать кампанию, в которой важные события будут вращаться вокруг интерпретации стихов Пророчества. Кампания может быть основана на ужасной войне теней, куда более ужасной, чем холодная война между Пятью Народами, которая стала следствием Последней Войны. Эта война, длящаяся десятки тысяч лет — противостояние сильнейших демонов и могущественных драконов Аргоннессена. Полем битвы этого конфликта стало Пророчество Драконов. В разные периоды истории драконы Палаты (стр. 26) задавали курс Пророчества. Однако в наши дни Лорды Пыли, в особенности демонический владыка, известный как Тень в Пламени (стр. 29), направляют Пророчество на тёмный путь, на протяжении шести столетий манипулируя переломными моментами истории.

В эту эпоху тёмные силы берут верх. Жадность и коррупция заразили даже благородные институты. Народ всё чаще обращается к насилию, которое, возможно, однажды разрушит мир. Для большинства эти тенденции кажутся абсолютно естественными, но те, кто изучают ситуацию в целом, могут увидеть влияние злобной деятельности Лордов Пыли.

В такой кампании акцент ставится на процветании зла в современной эпохе. Народ считает, что намного проще дать волю тёмным эмоциям, ненавидеть, а не любить. Героев слишком мало, а злодеев слишком много, и потому удача на стороне последних. С другой стороны, персонажи игроков в такой кампании несут на себе печать Пророчества, у них есть возможность стать величайшими героями своего времени, в итоге изменив курс будущего.

Помимо Палаты и Лордов Пыли, в своих целях на исполнение Пророчества воздействуют эльфы Бессмертного Двора (стр. 257). Орден Изумрудного Когтя (стр. 86) преследует планы, связанные с Леди Вол (стр. 249) и её интересом к Пророчеству, несмотря на то, что лидеры и солдаты ордена этого не замечают. Отмеченные драконом дома (см. главу 6) также испытывают определённый интерес к Пророчеству, поскольку оно начертано на коже представителей этих домов. Особенностью вашей кампании могло бы стать постоянное столкновение персонажей с одной или несколькими из этих организаций или работа (осознанная или неосознанная) на одну из них.

Формы Пророчества

Обычно, искатели приключений сталкиваются с Пророчеством одни из трёх способов.

Знаки и предзнаменования: Парад лун и планов, открытая землетрясением пещера, три отмеченных драконом наследника, убитые огнём, подобные события — один из способов, которым проявляется Пророчество. Взятое в отдельности, ни одно из этих проявлений не имеет смысла. Это как гадать на чайных листьях или наблюдать за двумя воронами на мёртвом дубе — без надлежащего обучения, такой знак интерпретировать не получится. Что ещё хуже — Пророчество куда сложнее мокрых листьев и чёрных птиц. Приведённые выше события могут быть связаны им. Луна, пещера и смерть — вот и все части загадки, но для их интерпретации, возможно, крайне важно знать события прошлого. Драконы тратят десятилетия на толкование простых знаков Пророчества, и сотни лет — на постижение более сложных событий. Даже среди драконов немногим хватает терпения и интеллекта, чтобы стать истинными пророками. Таким образом, искатели приключений редко находят части Пророчества, которые они способны самостоятельно интерпретировать, и поэтому им необходимо найти кого-то, кто может помочь им понять их смысл.

Метки Пророчества: Пророчество Драконов записано по всему миру, эти знаки нанесены на ландшафт не рукой смертного. Они известны как

Метки Пророчества. Самые маленькие — не больше пары сантиметров — можно найти выступившими на камне на верхушке холма или в качестве узора из сталактитов в пещере, или среди прожилок листьев на дереве. Другие настолько огромны, что их можно рассмотреть, лишь поднявшись выше облаков — в форме горных хребтов или узорах песчаных дюн. Метки Пророчества образуют даже очертания дорог и городских улиц в некоторых местах Эберрона, без какого-то умысла со стороны их строителей.

Интерпретация Метки Пророчества — это не просто расшифровка надписи на айокхарике или чтение написанных слов. Требуется время, для того, чтобы на ясную голову пристально рассмотреть переплетённые линии метки. Метки часто вознаграждают многократные попытки вникнуть в их смысл, давая более глубокое их понимание. В зависимости от размеров метки, для понимания её сути может потребоваться минут пять спокойного изучения, но на изучение более сложной или большой метки могут потребоваться часы или даже дни. Например, Метка Пророчества, которая появляется в приключении из приложения к этой книге (стр. 264) — это небольшое проявление на земле, для изучения которого персонажам требуется всего пять минут. Другой крайностью являются Небесные Пещеры Тиерен Кора. Говорят, что они появились над землёй разорения в кромешной тьме, это запутанные тоннели, стены которых испещрены фразами, в то время как форма тоннелей образует дополнительные слова. Занимаясь изучением Небесных Пещер в течение нескольких часов, персонаж может узнать кое-что важное о Пророчестве, но можно бродить по этим запутанным тоннелям много недель или даже лет, и так и не понять всех нюансов значений сопоставляемых слов и символов.

Переводы: Знак на стене пещеры не даст глубоко проникнуть в суть Пророчества. Другое дело, личные записи учёного-дракона, который потратил столетия, собирая отрывки Пророчества. Проблема заключается в том, что для записи собранных знаний драконы обычно используют осколки Эберрон размером с небольшой валун. Некоторые драконы предпочитают вырезать их в камне: во многих их пещерах есть зал, на стенах которого начертаны слова, и искатели приключений могут обрести понимание Пророчества в одном из таких мест. Несмотря на то, что мало кто из смертных является настоящим знатоком какого-то из аспектов Пророчества Драконов, многие мудрецы изучали его и собирали записи драконов-провидцев. Форма этих записей зависит от автора. Перевод Пророчества может предстать в поэтической форме, в форме сухого трактата или нескольких загадочных слов.

Провидцы: Самый простой способ понять значение Пророчества — это найти того, кто может истолковать его знаки. Кроме драконов-провидцев это может сделать бессмертный эльф или замаскированный ракшас. Учёный может собрать по кусочкам перевод — пусть неполный, но это будет что-то, с чем можно работать дальше. Безумец, подверженный действию Метки Пророчества, может еженощно видеть во сне фрагменты Пророчества, которые он не может понять, или персонаж с драконьей меткой может увидеть яркий вещий сон. Обычно толкование Пророчества отдаётся на откуп персонажам — но вы, в равной степени, можете их подтолкнуть в «правильном» направлении.

Отмеченные драконом

Даже если вы не хотите делать Пророчество главной особенностью вашей кампании, отмеченные драконом дома могут стать очень важной составляющей кампании, которая сфокусирована на политических интригах, поскольку они борются за власть и влияние в мире, в котором больше не существует центральной власти, которая контролировала их на протяжении тысячи лет.

Появление отмеченных драконом среди рас Кхорвайра было, пожалуй, самым важным событием в истории этих рас. Драконья метка чем-то напоминает замысловатую родинку — это рельефный узор синеватых линий, похожий на Метки Пророчества, проявляющиеся на земле. Существует двенадцать общепризнанных драконьих меток, каждая из которых связана с определённым родом одной из гуманоидных рас. Один из таких родов — эльфийский род, носящий Метку Тени — в период Последней Войны раскололся на два конкурирующий отмеченных драконом дома. Драконьи метки, которые появляются вне этих родов, называют искажёнными метками, будь то общепризнанные метки, появившиеся у тех, кто не принадлежит к связанному с этой меткой роду или необычные метки, непохожие на общепризнанные двенадцать меток.

Каждая из драконьих меток связана с определённым видом магической силы. Полурослики, носящие Метку Исцеления — отличные целители. Персонаж с такой меткой использует исцеляющие таланты барда или жреца эффективнее, чем другие персонажи этих классов, а персонаж мастера может иметь доступ к уникальным исцеляющим талантам. Безусловно, в мире есть и другие целители, но Дом Джораско (дом, носящий эту метку), по сути, обладает монополией в сфере предоставления лекарских услуг в Кхорвайре.

Двенадцать общепризнанных драконьих меток и связанные с ними дома приведены в этой таблице и детально рассмотрены в Главе 6.

ДРАКОНЬИ МЕТКИ И ДОМА

Драконья метка	Раса	Дом(а)
Метка Бури	Полуэльф	Дом Лайрандар
Метка Гостеприимства	Полурослик	Дом Галланда
Метка Исцеления	Полурослик	Дом Джораско
Метка Обнаружения	Полуэльф	Дом Медани
Метка Опеки	Дварф	Дом Кундарак
Метка Письма	Гном	Дом Сивис
Метка Поиска	Человек или полуорк	Дом Тарашк
Метка Пути	Человек	Дом Ориен
Метка Создания	Человек	Дом Каннит
Метка Стражи	Человек	Дом Денайт
Метка Тени	Эльф	Дом Фиарлан и Дом Туранни
Метка Ухода	Человек	Дом Вадалис

За последние несколько лет влияние отмеченных драконом домов возросло. Создав государство, король Галифар I увидел в торговых родах очевидную угрозу, даже несмотря на то, что на тот момент у них не было такой силы, которая позволила бы бросить вызов его правлению. Чтобы ограничить их власть, он издал Кортские Указы, которые запрещали им владеть землями, носить дворянские титулы и создавать большие армии, достаточные, чтобы выступить против него. На протяжении многих столетий объединённый Галифар был достаточно силён, чтобы приводить в исполнение эти ограничения. Во время Последней Войны всё изменилось. Война значительно увеличила спрос на товары и услуги домов, от военных машин Дома Каннит до целителей Дома Джораско. Военная прибыль раздула казну отмеченных драконом домов, а сражения подпитывали развитие новых идей — кованые, стихийные воздушные корабли и прочее. Отмеченные драконом дома стали винтиками в повседневной жизни Пяти Народов.

После войны многие государства по-прежнему жаждут завладеть силой отмеченных драконом домов. Наиболее ярким примером этому стало одно из положений Тронхолдского договора, требующее разрушить кузни созидания Дома Каннит, которые использовались для создания кованых. На момент подписания договора Дом Каннит был раздроблен, и ещё не успел оправиться от потери своего лидера и поместий в Землях Скорби. Теперь, осознав, что слабость и уступчивость привели Дом Каннит к упадку, дома не получится так легко запугать, а единого Галифара, способного их обуздать, больше нет. Дома не связаны государственными границами. Сейчас, когда новая война маячит на горизонте, возможность потерять услуги отмеченных драконом домов — это то, что могут себе позволить лишь немногие государства. Более того, многие правители стараются установить с Домами тесные отношения. Ондейр даровал Дом Бурь Дому Лайрандар, несмотря на прямое нарушение Кортских Указов, а действия Домов в Валенаре также выходят за рамки законности. Расквартированные в Корте (город в Каррнате) войска Дома Денайт переросли даже те весьма щедрые границы, которые им были установлены указами, и Каррнату ещё предстоит изменить такое положение дел. Всё это создаёт обстоятельства, которые полны интриг и просто созданы для приключений — персонажи, особенно те из них, кто сам носит драконью

метку, участвуют в создании непостоянных союзов и заговоров между Домами и государствами. Отмеченные драконом персонажи просто наверняка являются частью сложной политики своих Домов, независимо от того, знают они об этом или нет. Каждый техномаг отряда, который носит Метку Создания — добровольный агент одного из отделений Дома Каннит или одной из фракций Дома, которые стремятся захватить в нём власть или, возможно, используют такого персонажа, чтобы дискредитировать другое отделение.

Помимо личных интриг каждого Дома, вы также можете рассматривать растущее влияние Домов как единый процесс. Сто лет назад баланс сил, вне всякого сомнения, склонялся к монархии. Сейчас правители многих государств расколотого Кхорвайра грызутся между собой и плетут интриги, ослабив влияние на экономику своих стран. В то время как влияние торговых домов день ото дня только растёт, многие шёпотом говорят о том, что если государства Кхорвайра когда-нибудь вновь объединятся, то на трон сядет не потомок Галифара, а наследник одного из отмеченных драконом домов.

ОТМЕЧЕННЫЕ ДРАКОНОМ ИП

Как описано в РУКОВОДСТВЕ ИГРОКА ПО ЭБЕРРОНУ, персонаж игрока, носящий драконью метку, подпадает под одну из четырёх категорий:

- Персонаж может быть членом отмеченного драконом дома и его рода. Раса персонажа должна полностью соответствовать расе рода — полуэльф с Меткой Тени (эльфийская метка) не может быть частью рода. Такой персонаж имеет много общего с отмеченными драконом МП и кажется обычным членом Дома. Насколько тесно связан персонаж с Домом, решать вам и игроку персонажа.
- Персонаж может быть дальним родичем отмеченной драконом фамилии, представителем той же расы, но не иметь с Домом прямых фамильных связей. Такой персонаж — редкость, нечто ненормальное, но МП лидеры Домов, скорее всего, попытаются взять его под свой контроль.
- Персонаж может быть представителем расы, не связанной с отмеченными драконом домами, даже такой расы как кованый или калаштар (расы, у которых обычно не проявляются драконьи метки). Такая метка не имеет ничего общего с фамилией и является прикосновением Пророчества. Такие персонажи крайне редки — не рекомендуется создавать таких МП, если того не требует сюжет вашей кампании. Дома могут не знать, что делать с таким персонажем, поскольку это, скорее всего, первый подобный персонаж, которого они когда-либо видели. Одни, вероятно, попытаются принять персонажа в Дом, в то время как другие, ради сохранения фамилии Дома и безопасности экономической монополии, приведут массу доводов, чтобы уничтожить персонажа.
- Персонаж может обладать искажённой драконьей меткой, которая, невзирая на расу персонажа, отличается от двенадцати признанных меток. Благодаря легенде о Войне Меток (см. стр. 209), Дома воспринимают искажённые метки и тех, кто их носит, как нечто тревожное и немного пугающее.

ГОРОДСКОЙ ДЕТЕКТИВ

Государства Кхорвайра гордятся несколькими густо населёнными городами, способными посоперничать с величайшими городами большинства миров D&D. От возвышающихся, укреплённых магией башен Шарна до блистательной Твердыни Пламени, выросшей вокруг грандиозного Собора Серебряного Пламени, каждый такой город полон чудес и опасностей, представляющих ценность для создания приключений. Несмотря на то, что персонажи могут время от времени изучать подземелья и склепы за пределами города, выполняя задания, которые близки к традиционным приключениям в подземелье, города Эберрона предоставляют приключенческий опыт абсолютно другого типа, истоки которого лежат в кино и литературе в стиле нуар (см. ниже «Фэнтези нуар»).

В кампании, сосредоточенной на городском детективе, персонажи игроков могут работать как группа частных сыщиков, разгадывающая загадки и выслеживающая преступников на улицах Шарна или другого крупного города. На этой неделе они могут охотиться на подменыша асассина, а на следующей — разыскивать грабителей, проникших в якобы неприступное хранилище Дома Кундарак. Рано или поздно они наживут себе врагов среди местных криминальных лидеров, которые будут посылать жестоких головорезов, чтобы преподать персонажам урок и научить их не вмешиваться в чужие дела. Их работа также может быть связана с деятельностью более значительных преступных элементов, начиная Аурумом (стр. 24), заканчивая Дремлющей Тьмой (стр. 191) — шпионами и властителями над разумом из далёкой Риедры. Они могут разыскивать зловещие культы Дракона Глубин (стр. 251) или скрытые святилища злых богов Тёмной Шестёрки (стр. 244), или раскрывать дьяволов, прикидывающихся божествами и собирающих последователей в тайных храмах.

Персонажи могут быть не только частными сыщиками, но и местными представителями закона. Их взаимоотношения с начальством могут привнести в кампанию немного остроты и драмы, особенно если они используют для решения проблем нестандартные методы, или если местные представители власти, под командованием которых служат персонажи, состоят в сговоре со злодеями. Персонажи также могут быть втянуты в интриги различных фракций правительства, например, когда члены городского совета используют персонажей, чтобы добиться авторитета и власти, или чтобы дискредитировать своих врагов в совете. Что случится, когда персонажи узнают, что член совета, их любезный и щедрый покровитель, к тому же является вампиром и верховным жрецом Крови Вол (см. стр. 248)?

Также тематика городского детектива хорошо работает в комбинации почти со всеми другими тематиками кампаний. Если персонажи втянуты в интриги между отмеченными драконом домами, они могут провести большую часть своего приключения в городах, в которых находятся анклавы и штаб-квартиры этих Домов. Возможно, сначала они будут считать, что изучают обычную преступность или войну между бандами, и, лишь спустя какое-то время понять, что гении преступного мира — на самом деле бароны враждующих отмеченных драконом домов или фракций внутри этих Домов. Межгосударственные заговоры и шпионаж, точно так же, сфокусированы в больших городах и могут маскироваться под активность местной преступности. Кампания, построенная вокруг Пророчества Драконов, также может забросить персонажей в городской детектив, когда им придётся иметь дело с Палатой или Лордами Пыли. Даже если большая часть кампании сосредоточена на исследовании подземелий, вы можете приправить её интерлюдией с городским детективом, когда персонажи возвращаются, нагруженные сокровищами, из своей экспедиции в Зен'дрик и обнаруживают, что дружелюбный покровитель из университета на самом деле работает на Орден Изумрудного Когтя.

ФЭНТЕЗИ НУАР

Стиль мира Эберрон иногда описывается как «фэнтези нуар», и в кампании в стиле городского детектива элементы нуара выдвинуты на первый план. Но что на самом деле это значит?

Ответ кроется не в деталях, а в широком взгляде на мир. Атмосфера Эберрона создаётся уникальным сочетанием традиционного средневекового фэнтези, бесшабашного действия и мрачного приключения. В мире, бесспорно, есть чистое зло, чистое добро существует, но придётся потрудиться, чтобы его найти. Кампании в Эберроне, прежде всего, об оттенках серого — у всего и всегда более одного мотива, а истинные цели, как правило, скрыты поведением и действием.

Не всё то золото, что блестит: Вы не можете судить окружающих по их внешности. На сцене возникают герои и злодеи всех форм и размеров, всех классов и рас. Злодей может помочь героям, если это согласуется с его планами, а союзник может предать своих друзей из благих побуждений. У каждого, кого вы встречаете, есть что-то на уме, и, пока вы не поймёте, что это, вы не сможете с полной уверенностью сказать, где находится эта личность в общем ходе событий.

Неожиданности, уловки и неверное направление в порядке вещей. Такая атмосфера делает ещё более неожиданным обнаружение существ с чистыми помыслами или древних мест, посвящённых единственной, доброй цели.

Вызывающие сочувствие злодеи: Всех героев измеряют числом злодеев, с которыми им пришлось столкнуться, и которых они, в конечном счёте, победили. Тем не менее, в Эберроне злодеи зачастую раскрывают столько же о героических персонажах, сколько и о самих себе. Хороший злодей в стиле нуар вызывает сочувствие, поскольку очень похож на самих героев и демонстрирует, кем они могли бы стать, если бы что-то довело их до крайности.

Классический пример злодея такого типа — странствующий паладин, который так рьяно преследует скрывающееся за каждым углом зло, что не замечает его в самом себе. То зло, которое побуждает его преследовать невинных. Церковь Серебряного Пламени (стр. 245), похоже, склонна к подобного рода экстремизму, но она — не единственное место, где можно встретить таких фанатиков. Хорошим зеркалом для многих персонажей игроков может стать другой отряд искателей приключений — корыстолюбивых, алчных искателей сокровищ, которых не волнует то, на кого они работают, пока им платят. Персонажи игроков могут даже сотрудничать с подобным отрядом в одном из приключений, когда

окажется, что их наниматели преследуют общую цель. Однако когда персонажи окажутся не в ладах со своими бывшими союзниками, они скоро обнаружат, что их конкуренты без колебания идут на самые грязные уловки, чтобы добиться успеха. Отринут ли персонажи сдерживающие их принципы, чтобы не отстать от соперника, или проиграют битву, но выиграют моральную войну, сохранив верность принципам?

Печальные концовки: В нуаре победа редко бывает полной. Это не значит, что герои не смогут одолеть своих врагов или не достигнут цели. Этот стиль прекрасно подходит для ввода в решение приключения неожиданных поворотов и деталей.

Так, может оказаться, что у побеждённого злодея были воистину благородные побуждения, например, защита члена семьи или кража денег для оплаты лечения больного ребёнка у лекаря Дома Джораско. Или поражение одного злодея может открыть путь к власти другому, более ужасному, злодею. Действия персонажей также могут иметь непредвиденные последствия для их союзников МП, начиная от изменения их социального положения, заканчивая угрозой их жизни. Получение желаемого предмета или дара может иметь неожиданную цену. Возможно, для его сохранения придётся пожертвовать какой-то другой ценностью, или может оказаться, что, пока герои достигали цели, конкурент в их отсутствие выкрал из их дома нечто куда более ценное. У каждого успеха есть своя цена, а каждая достигнутая цель оказывается лишь ещё одним шагом на долгом пути.

Исследование подземелий

Ну конечно, если вашим излюбленным видом D&D игры по-прежнему является старое, доброе приключение в подземелье, Эберрон предоставит для вашей кампании массу возможностей. История мира оставила множество руин, хранящих потрясающие воображение сокровища, которые ждут храбрых искателей приключений, готовых рискнуть своей жизнью, чтобы их отыскать. Также важно и то, что в мире полно личностей и организаций, испытывающих сильный интерес к покупке таких сокровищ. В Эберроне любая добыча персонажей может оказаться чем-то, что жаждут получить другие, из-за чего даже охота за сокровищами чревата интригами и предательством.

Где искать

Весь Эберрон усеян забытыми местами. Они значительно отличаются по размеру, форме, возрасту и содержанию. Для получения более подробной информации об описанных здесь исторических эпохах, смотрите раздел «История», начиная со стр. 32.

Цитадели демонов

Древнейшие подземелья Кхорвайра — это руины времён Эпохи Демонов, павшие цитадели ракшасов и демонов, их демонических владык или, возможно, драконов, сражавшихся с ними на заре времён. Эти твердыни по-прежнему пронизаны зловещей магией, которая позволяет им противостоять течению времени. Эти места могут оказаться тюрьмами, в которых под мощной охраной заключены демоны, ожидающие глупых искателей приключений, которые сломают печати. Также это могут быть хранилища, в которых лежат реликвии громадной силы, охраняемые смертоносными ловушками и бессмертными часовыми. В основном, цитадели демонов можно найти на границах цивилизованного мира, в таких местах как Демонические Пустоши и Ку'барра, но подземные руины могут также скрываться в любом месте Кхорвайра. Такие цитадели относятся к наиболее опасным подземельям, которые могут найти искатели приключений, и подходят для героев эпического этапа.
Хака'торвак в Ку'барре (см. стр. 151) — одна из таких цитаделей демонов, всё ещё охраняемая драконом стражем.

Руины великанов

На загадочном Зен'дрике сохранились остатки великой цивилизации великанов.

Одни строения простояли тысячелетия, от других остались лишь фундамент и обрушенные колонны. Третьи — комплексы огромных проходов, протяжённые подземелья, простирающиеся на километры под поверхностью.

Подземелья великанов, вероятно, хранят предметы и тайны вроде тех, что можно найти и в других руинах — артефакты, книги знаний и магических учений и предметы, которые никто не видел и не использовал тысячи лет. Древние великаны любили украшать даже самые обычные предметы, используя богатый язык художественной символики, говорящей о происхождении предмета или о его владельце. Они высоко ценили драгоценные камни, используя их в качестве валюты и украшая все ценные предметы, по меньшей мере, одним драгоценным камнем. Империя великанов была сильна в магическом искусстве, поэтому среди их сокровищ часто встречаются магические предметы. Современные исследователи были потрясены, когда обнаружили среди сокровищ великанов детали кованых, что наводит на мысль о том, что Дом Каннит создал кованых, основываясь на разработках древних великанов.

Для того чтобы добраться до сокровищ, как на земле, так и под ней, требуется особая смекалка, ведь эти места создавались для существ ростом от 3 до 6 метров. Подземелья Зен'дрика заселены дроу и связанными с ними существами. (Более подробную информацию о дроу Зен'дрика смотрите на стр. 196). С другой стороны — шумный Штормовой Предел (стр. 194), выстроенный на руинах поселения великанов на северном побережье Зен'дрика.

Чудеса Дакана

Эпоха Чудовищ видела взлёт цивилизации гоблинов Кхорвайра, и остатки их строений можно найти по всему материку. Дворцы, храмы и цитадели были построены расами, которые, как тогда, так и теперь, яркому солнечному свету предпочитали холодный мрак земли. Те руины, что находятся неподалёку от цивилизованных областей, уже исследованы, но ещё многие руины, скрытые глубоко в диких землях или диких царствах, вроде Дроама, всё ещё не исследованы и не разграблены.

Ключевым элементом даканской культуры была война, а имперские кузнецы ковали прекрасное оружие и доспехи, в том числе и могущественные магические предметы. Предметы искусства, найденные в руинах империи, либо нарочито строгие, либо причудливо детализированные. Особенно богато украшены каллиграфическими орнаментами украшения и магические предметы.

Даканская империя пала после долгой войны с искажёнными чудовищами, даэлькирами (стр. 204), вторгшимися из Дальнего Предела безумия. В руинах империи и вокруг них часто встречаются искажённые чудовища всех видов, включая потомков гоблинов, искажённых даэлькирской технологией деформирования плоти — долгримов, долгонтов и долгарров (см. стр. 203–204).

Бреландский город Шарн (см. Главу 2) построен на гоблинских руинах Даканской империи, и отдельные экспедиции всё ещё изучают глубины под городскими Шестернями в поисках новых сокровищ для музеев Университета Моргрейва или торговцев антиквариатом из района Седьмой Башни.

Поселения драконорождённых

Мало что известно о цивилизации драконорождённых, процветавшей в Кхорвайре в период Эпохи Чудовищ. Даже современные драконорождённые немногое знают о жизни своих предков. Исследователи постоянно ищут руины поселений драконорождённых, поглощённые джунглями Ку'барры.

Поскольку сведений о древней империи драконорождённых крайне мало, реликвии и сокровища из таких мест представляют особую ценность для учёных и университетов, а также продавцов на чёрном рынке, торгующих подобными вещами. Достаточно всего лишь слуха об открытии древнего поселения драконорождённых, чтобы к нему, как мухи на падаль, слетелись учёные из четырёх разных университетов и искатели сокровищ со всего Кхорвайра, что иногда приводит к смертельной гонке за право быть первым, независимо от находящихся в этом месте сокровищ.

Раскопки орков

В Эпоху Чудовищ также процветала и орочья цивилизация, пусть она никогда не была так успешна, как гоблинская. Будучи кочевниками, орки не строили много городов. Их наземные строения были сделаны из дерева и других доступных материалов, и не сохранились до наших дней. Однако у орков была традиция строительства подземных залов для хранения и защиты предметов, которые были слишком велики или громоздки, чтобы племя могло их постоянно носить с собой.

Поскольку в различные периоды истории орочьи племена жили практически по всему Кхорвайру, в любых землях могли остаться комплексы подземных хранилищ. Эти залы спланированы не в хитроумной или даже утилитарной манере, но состоят из нескольких связанных между собой комнат. Строители часто хоронили в таких залах недавно умерших воинов, чтобы те защищали их от грабителей.

Отголоски Пяти Народов

В эпоху до возникновения Галифара, страны, впоследствии ставшие Пятью Народами, исследовали и заселили значительные территории на материке. За это время исследователи построили замки, форты, аванпосты и башни от Моря Ярости до Бесплодного Моря.

Многие из этих строений положили начало современным малым и крупным городам — но не все. Одни были уничтожены во время войн, другие заброшены из политических соображений или из-за неудачного географического положения, третьи исчезли без следа и стали тайнами, о которых пишут в книгах по истории и обсуждают на учёных дискуссиях. По прошествии стольких лет всё, что осталось от таких мест — это самые крепкие башни и подземные строения.

Как и следовало ожидать, Последняя Война уничтожила и привела в запустение множество поселений по всему Кхорвайру, особенно в Землях Скорби (но не только там), пустынных остатках государства Сиир. Земли Скорби хранят множество тайн — исчезли сотни тысяч жителей, десятки городов, посёлков и селений. На поверхности уцелела лишь горстка строений, но мародёры — включая солдат Лорда Лезвий (стр. 99) и агентов Сборщиков Икара (стр. 95) — выгребают из них всё ценное, что только можно найти. Примером цены войны за пределами Земель Скорби может стать разрушенный город Шадукар в Трейне (стр. 105).

Залежи осколков драконов

Дом Лайрандар и Дом Ориен не могли бы так эффективно управлять своим транспортом, который осуществляет перевозки по всему Кхорвайру — молниевой дорогой, воздушными судами и стихийными галеонами (см. стр. 43—44) — без осколков Хайбер. Поиск осколков драконов, на котором специализируется Дом Тарашк — это опасный бизнес, который хорошо подходит крепким и выносливым людям, полуоркам и оркам, являющихся членами этого Дома. Однако есть и независимые изыскатели, которые зарабатывают хорошие деньги, добывая осколки драконов и продавая их Домам. Как известно, Дом Тарашк и сам нанимает искателей приключений для помощи в особо трудных изысканиях.

Осколки Хайбер появляются, как правило, на стенах пещер, глубоко под землёй, особенно в регионах с вулканической активностью и областях, находящихся под сильным демоническим или стихийным воздействием. Другими словами, их находят в таких смертоносных местах, где искатели приключений чувствуют себя как дома. Во время поисков осколков персонажи могут соперничать с агентами Дома Тарашк (если персонажи не работают на этот Дом), сражаться с демонами, бороться с другими обитателями Хайбера (такими как искажённые чудовища или другие жители подземелий). Они могут даже вступить в конфликт с культами Дракона Глубин (см. стр. 251), которые используют осколки Хайбер как средоточие своей веры.

Добыча осколков Эберрон и Сибериса тоже может стать захватывающим приключением, хотя вряд ли будет связана с исследованием подземелий. Тем не менее, для смены ритма, персонажи могут пытаться добыть особо крупный осколок Сибериса, который, как гласит Пророчество, упал за Городом Мёртвых в Эренале.

Осколки драконов

Три вида осколков драконов, названных согласно их происхождению, играют важную роль в магической экономике Кхорвайра — и в Пророчестве Драконов. Осколки драконов — это прозрачные камни или кристаллы с пульсирующими прожилками внутри. Прожилки напоминают драконьи метки, а их пульсация заставляет камни выглядеть практически живыми.

Осколки Сибериса падают из Кольца Сибериса, образующего разбитый путь в ночном небе. В центре осколка Сибериса кружится пульсирующих водоворот золотых прожилок, из-за чего они известны как солнечные камни или звёздная пыль. Осколки Сибериса чаще всего находят в экваториальных регионах, в том числе с Зен'дрике и Эренале.

Осколки Эберрон вырастают в неглубокой почве, обычно появляясь внутри каменных жеод. Вихрь внутри осколка Эберрон — кроваво-красный, из-за чего эти осколки часто называют кровавиками. Осколки Эберрон появляются только в Кхорвайре и Эренале и особенно часто встречаются в Сумрачном Пограничье.

Осколки Хайбер находят на стенах пещер глубоко под землёй, как правило, вблизи от регионов с расплавленным камнем. В их центре крутятся прожилки тёмно-синего и маслянисто-чёрного цвета, и их чаще всего называют осколками ночи или демоническими камнями. Осколки Хайбер находят по всему Эберрону, но они наиболее распространены в областях, в которых заметна значительная активность демонов или стихий. Например, в Демонических Пустошах.

Осколки драконов — важная составляющая для создания различного рода магических предметов и устройств. Транспорт, основанный на стихийной тяге, в том числе галеоны и воздушные суда Дома Лайрандар и молниевая дорога Дома Ориен, использует осколки Хайбер для того, чтобы захватывать элементалей. Предметы, фокусирующие или увеличивающие силу драконьих меток, включают в себя осколок Сибериса. Осколки Эберрон обладают восприимчивостью к магии, что делает их полезными при создании множества различных типов предметов, а некоторые волшебники даже используют их в качестве книг заклинаний.

В *Руководство игрока по Эберрону* включены правила для усиления осколком дракона магического оружия.

Покровители и конкуренты

Одно дело, когда отряд персонажей обыскивает древние гоблинские руины, находит сокровище и может им спокойно распоряжаться по своему усмотрению. Совсем другое, когда им приходится состязаться с отрядом агентов Изумрудного Когтя, чтобы вернуть определённое сокровище и выйти победителями лишь для того, чтобы узнать, что местный констебль объявил все сокровища, найденные на этой территории, собственностью бреландского правительства. Если персонажи попытаются скрыть свои находки, считая, что они по праву им принадлежат, им в итоге придётся иметь дело как с Потайными Фонарями Короля, так и с Орденом Изумрудного Когтя.

Важной частью того, что делает исследование подземелий в Эберроне таким увлекательным, является наличие организаций, которые могут служить покровителями в таких экспедициях, а также конкурентов, ищущих те же самые сокровища. Многие из таких организаций связаны с другими тематиками кампаний. Например, национальные разведсети разыскивают древние артефакты, чтобы укрепить мощь своей страны перед следующей великой войной (см. «Война Теней» стр. 13). Агент Палаты может отправить персонажей исследовать подземелье, чтобы найти записи Пророчества Драконов или предмет, который, предположительно, сыграет важную роль в раскрытии Пророчества — предмет, который также хотят заполучить Лорды Пыли.

Организации, которые подробно описаны в других разделах этой книги, могут стать великолепными покровителями или конкурентами для персонажей, исследующих подземелья. К ним относятся Аурум (стр. 24), Палата (стр. 26), Лорды Пыли (стр. 28), Королевские Глаза Ондейра (стр. 70), Цитадель Короля (стр. 77), Орден Изумрудного Когтя (стр. 86), Библиотека Корранберга (стр. 169) и отмеченные драконом дома, особенно Двенадцать (см. Главу 6). Ниже приведены организации, сосредоточенные на исследовательских и археологических миссиях.

Фонд Путников: Основанный знаменитым исследователем лордом Бороманом ир'Дейном, Фонд Путников — это гильдия авантюристов-единомышленников. Используя состояние, накопленное ир'Дейном за годы его долгой карьеры, фонд спонсирует опасные экспедиции в экзотические места и предоставляет своим членам место, где можно показать свои трофеи и рассказать истории. Он может стать прекрасным покровителем для зарекомендовавших себя персонажей игроков.

Университет Моргрейва: «Маяк знания, сияющий с высочайших башен города и освещающий забытые тайны прошлого». Таким видел лорд Ларет ир'Моргрейв свой университет, когда распахнул его двери в Шарне более 250 лет назад. Однако с первых же дней университет стали обвинять в том, что это, скорее, стартовая площадка для недобросовестных искателей сокровищ, чем серьёзное учебное заведение, занимающееся академическим обучением. Несмотря на то, что подавляющее большинство университетских преподавателей и студентов — серьёзные учёные, из хранилищ университета достаточно часто исчезают предметы, появляющиеся позже на чёрном рынке, что и поддерживает претензии к университету.

Ужасы Хайбера

Девять тысяч лет назад даэлькиры — ужасные создания из Мира Безумия, называемого Зориат (Дальний Предел Эберрона) — прорвали барьер между мирами и хлынули в Кхорвайр.

Случившаяся война привела к падению Даканской империи, после чего друиды, известные как Хранители Врат, запечатали их порталы и заключили даэлькиров в глубинах Хайбера.

Временами печати Хранителей Врат ослабевают, и силы Зориата просачиваются в этот мир. Возле таких брешей плодятся искажённые чудовища, а природа заболевает — этот эффект друиды Элдиинских Пределов называют Порчей. Безумие распространяется подобно болезни, поскольку воздействие Зориата растёт, а культы Дракона Глубин (стр. 251) укореняются среди местного населения.

В кампанию, сосредоточенную на исследовании подземелий, может быть включена тема безумия и порчи, когда персонажи обнаруживают области, где воздействие Ксориата просачивается через древние печати Хранителей Врат. Сами Хранители Врат могут стать покровителями искателей приключений, или персонаж игрока, использующий первородный источник силы, может быть членом Хранителей Врат или другой друидической секты, внимание которой сосредоточено на Порче.

Глобальные угрозы

Серьёзные угрозы, с которыми придётся столкнуться персонажам игроков в ходе их приключений в Эберроне, появляются по всей этой книге, связанные с определёнными регионами. Например, подробная информация об Ордене Изумрудного Когтя появляется в разделе «Каррнат» в Главе 3, поскольку Каррнат — родина ордена и их основная оперативная база. Это не значит, что персонажи никогда не столкнуться с Изумрудным Когтем за пределами Каррната, просто из всех стран Эберрона Орден наиболее сильно связан именно с Каррнатом.

Ниже представлены три угрозы, которые в большей или меньшей степени глобальны, и потому не могут быть привязаны к конкретному географическому региону. Эти угрозы примерно соответствуют трём этапам игры:

Аурум: Тайное общество богатых криминальных умов, стремящихся к господству над Кхорвайром (героический этап).

Палата: Группа молодых драконов, изучающая и манипулирующая Пророчеством Драконов (этап совершенства).

Лорды Пыли: Древние демоны Эберрона, стремящиеся освободить из заключения Владык Эпохи Демонов и вернуть им власть над миром (эпический этап).

Информация об угрозах, описанных как в этом, так и в других разделах книги, включает знания о них, информацию о структуре группы, статистику типичных её представителей и, конечно же, пример сцены с этой группой.

Знание в этой книге

Информация о знании в этой книге иногда бывает отмечена как «Общеизвестное знание» или «Тайное знание».

Общеизвестное знание — это информация, которую персонажи игроков уже знают, и для получения которой не нужно совершать проверки соответствующих навыков. Всякий, кто хоть какое-то время прожил в Кхорвайре, знает, что Ондейром правит королева Аурала. Вы можете потребовать, чтобы персонажи сделали проверку по общеизвестному знанию, если они — чужаки, возможно, калаштары или переселенцы с Серена, недавно прибывшие в Кхорвайр. Даже в этом случае используйте Сл 5 или 10.

Тайное знание — это информация, которую персонажи не могут знать, неважно, насколько опытны они в соответствующих навыках. Тот факт, что король Кайус Каррнатский является вампиром — это тайна, персонажи не смогут натолкнуться на такую информацию в книге по истории или узнать её, выкинув «20» при проверке Религии. Секретная информация лучше всего узнаётся в процессе приключений, что является хорошей причиной не давать игрокам совать свой нос в эту книгу.

Аурум

Великие сокровища ждут предприимчивых искателей приключений, готовых столкнуться с ловушками, опасностями и чудовищами, чтобы отщипнуть свой приз от истории. Многие учреждения спонсируют такие экспедиции, но никто из них не сравнится с Аурумом — его члены готовы заплатить практически любую цену за возврат потерянных реликвий.

На самом деле, заинтересованность Аурума в исторических артефактах — подготовительный этап к большой и серьёзной преступной операции, целью которой является свержение правительств Пяти Народов и захват власти. Интерес к археологии происходит не из идеализма, а из неприкрытой жадности и амбиций, качеств, которых у конвенционистов Аурума в избытке.

Знание об Ауруме

История Сл 15: Аурум возник как торговая коалиция, заинтересованная Чертогами Мрора. Аурум добился успеха в Железных горах, но не приходил к власти, пока Галифар не развалился в кровавой гражданской войне. Пользуясь последовавшей нестабильностью, Аурум завербовал в свои ряды личностей со схожими взглядами и расширил свою сеть по всему материку.

Знание Улиц Сл 15: Несмотря на то, что цель Аурума — возвращать реликвии для потомков, они редко передают эти сокровища музеям. Реликвии исчезают в хранилищах Аурума, и никто их больше не видит.

Знание Улиц Сл 20: Придётся весьма сильно постараться, чтобы услышать слухи о теневом совете, тайном плане и магических практиках в Ауруме. Те, кто подбираются слишком близко, имеют обыкновение пропадать.

Организация

Аурум не скрывает своё существование от общественности. Оставаясь на виду, Аурум отвлекает внимание от своих истинных планов.

Лидеры: Лидерство происходит от богатства, связей и власти — тех качеств, которыми в разной мере обладают все члены Аурума. Величайшие из них достигают руководящих позиций в Конвенциях. Множество региональных советов создаёт ощущение, что Аурум децентрализован, но за этим обликом скрывается «теневой кабинет», полностью контролирующий организацию. Это высший совет называется Платиновой Конвенцией, и каждый член организации жаждет получить в нём место.

Ведущее положение в Платиновой Конвенции занимает канцлер, должность которого сейчас занимает Антус ир'Солдорак — пожилой дварф, которого часто называют бессердечным. Под предводительством канцлера Антуса Аурум искусно манипулирует политическими процессами в Пяти Народах, расставляя на влиятельные посты верных целям Аурума слуг.

Штаб-квартиры: Представительства Аурума расположены в столицах каждого из Пяти Народов, а также в большинстве крупных городов. Это простые строения без окон, отмеченные лишь символом Аурума — золотой монетой, окружённой золотой цепью — указывающим на назначение здания. Для общественности это частные клубы, в которых конвенционисты пользуются преимуществами членства.

Возвышающееся на склоне Пика Крона в Чертогах Мрора Золотое Хранилище — это штаб-квартира Аурума и то место, где была основана организация. В отличие от других крепостей Аурума, Золотое Хранилище весьма претенциозно, это обширное строение, достаточное просторное, чтобы вместить сотни членов Аурума и достаточно комфортное, чтобы удовлетворить все их потребности. Сады заполнены бесценными статуями, музеи с сокровищами практически каждой эпохи и библиотеки, в которых хранятся собрания сочинений великих мыслителей — всё это делает его настоящим дворцом культуры и изящества. По тем же причинам в Хранилище бессчётное число ловушек, часовых и магических защит — всё самое лучшее из того, что можно купить.

Иерархия: Члены Аурума относятся к одной из четырёх Конвенций, в зависимости от достатка и политической власти. Низшая и наиболее многочисленная группа — Медная Конвенция. В неё входят мастера небольших гильдий, влиятельные бюрократы и богатые преступные лорды. Серебряная Конвенция стоит выше Медной и включает членов среднего звена, таких как крупные торговцы, известные личности и члены отмеченных драконом домов низшего ранга. Выше неё находятся Золотая и Платиновая Конвенции, а их члены — отпрыски дворянских семей, руководители в отмеченных драконом домах и короли преступного мира, чьё влияние распространяется по всему материку. Конвенции не закрыты друг для друга — член Аурума может подняться выше (или упасть ниже), хотя лишь наиболее настойчивые члены могут когда-нибудь занять места в Платиновой Конвенции.

Члены: Новые члены приходят из рядов состоятельных и могущественных, выбранные за крепкую деловую хватку, настойчивость и желание любыми средствами увеличить свою личную власть. Аурум выбирает только тех, благодаря кому растёт их влияние.

После принятия в организацию новому конвенционисту дозволяется демонстрировать свою лояльность ношением восьми колец, по одному на палец, сделанных из металла, соответствующего его Конвенции. Каждое кольцо стоит около десяти монет из того же металла. Кольца

позволяют членам Аурума идентифицировать друг друга и их статус.

Конвенционист Аурума **Элитный контроллер 7 уровня (лидер)**
Средний природный гуманоид, дварф Опыт 600

Инициатива +3 **Чувства** Внимательность +6; сумеречное зрение
Хиты 158; **Ранен** 79
КД 23; **Стойкость** 20, **Реакция** 21, **Воля** 22
Скорость 5
Единицы действия 1

E **Боевой молот** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+12 против КД; урон 1к10 + 5.

E **Изумляющий удар молотом** (стандартное; требуется боевой молот; неограниченный) ✦ **Оружие**
+12 против КД; урон 1к10 + 5, и цель изумлена до конца следующего хода конвенционista Аурума.

К **Сладкоречивый дьявол** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Очарование**
Дальнобойный 5; +10 против Воли; цель становится доминируемой до конца следующего хода конвенционista Аурума. Конвенционист может одновременно доминировать только над одной целью.

ц **Превосходная тактика** (малое 1/раунд; неограниченный)
Ближняя вспышка 5; цель — один союзник; конвенционист сдвигает цель на 1 клетку.

Цена верности (немедленное прерывание; когда конвенционист становится целью рукопашной атаки; неограниченный)
Конвенционист Аурума может изменить цель атаки, вызвавшей срабатывание, на смежного с ним союзника или на врага, над которым он доминирует посредством таланта *сладкоречивый дьявол*.

Удержание позиций
Когда какой-либо эффект тянет, толкает или сдвигает конвенционista Аурума, тот перемещается на 1 клетку меньше, чем того требует эффект. Кроме того, конвенционист может сделать спасбросок, чтобы не быть сбитым с ног.

Мировоззрение Злое **Языки** Дварфов, Общий
Навыки История +11, Обман +13, Переговоры +13, Проницательность +11
Сил 12 (+4) **Лов** 11 (+3) **Мдр** 17 (+6)
Тел 15 (+5) **Инт** 16 (+6) **Хар** 20 (+8)

Снаряжение кольчуга, украшенный драгоценными камнями боевой молот, восемь серебряных колец (1 зм каждое)

Конвенционисты Аурума

Конвенционист Аурума — воплощение жадности и коррупции. Каждый из них — влиятельная личность, руководящая большой сетью приспешников и слуг. У каждого из них далеко идущие деловые интересы и значительное состояние, они внушают уважение и страх тем, кто находится ниже. Конвенционист рассматривает других как ресурсы, которые можно использовать и выбросить, когда они перестанут быть полезны. В первый день конвенционист может быть спонсором персонажа, его наставником или союзником, а на следующий — заклятым врагом. Несмотря на то, что работать на конвенционista рискованно, зачастую оно того стоит, поскольку плата всегда высока.

Знание о конвенционисте Аурума

Знание Улиц Сл 15: Конвенционист — член Аурума, содружества обеспеченной элиты. Большинство из них — поклонники истории и культуры. Они нанимают искателей приключений для розыска утраченных реликвий и артефактов.

Тактика конвенционista Аурума

Сначала конвенционисты заботятся о собственной защите, выставляя между собой и противником своих слуг, используя *превосходную тактику*. Эти мастера манипулирования обожают заговаривать зубы при помощи *сладкоречивого дьявола*, получая тем самым пешку в свои руки.

Пример сцены

Конвенционисты никогда не появляются без серьёзной охраны. Они используют поддержку из нескольких солдат и громил, чтобы занять потенциального врага, пока они действуют или сбегают. Благодаря своему состоянию конвенционисты используют всевозможных слуг, от тупых, но сильных мордоворотов, до неуловимых шпионов, асассинов и других специалистов, ценимых за их особые таланты.

Сцена 7 уровня (1 550 опыта)
- 1 конвенционист Аурума (элитный контроллер 7 уровня)
- 4 хобгоблина солдата (солдат 3 уровня, *Бестиарий* 139)
- 2 человека берсерка (громила 4 уровня, *Бестиарий* 163)

Палата

Драконы Палаты — самая молодая значительная группа драконов Аргоннессена, тайно наблюдающая и влияющая на действия младших рас, стремясь добиться определённых последствий, указанных в Пророчестве Драконов. Фракции Аргоннессена не вмешиваются в дела Палаты, пока её члены остаются незамеченными.

Члены Палаты редко действуют открыто. Они используют в качестве агентов гуманоидов или изменяют свой облик. Одни члены просто наблюдают за действиями правительств или медленно раскрывают новую магию. Другие стремятся возобновить военные действия между соперничающими силами, разрушают или восстанавливают древние артефакты, помогают или уничтожают тех, кому отведена роль в Пророчестве.

Палата не является единым коллективом. Её членов объединяет лишь их вера в то, что драконы Аргоннессена должны воздействовать на курс Пророчества, чтобы этого не смогли сделать другие. Каждый дракон Палаты хочет воздействовать на Пророчество, но не все стремятся к единому результату. Несмотря на то, что многие члены Палаты надеются на определённые последствия, которые принесут пользу драконам Аргоннессена или всему Эберрону, есть те, кто верит, что они раскрыли бесценные пути для самих себя. В последние годы драконы Палаты даже работали в разных направлениях, стремясь привести Эберрон к различным судьбам. Поскольку драконы Палаты всё более тщательно воздействуют на младшие расы, всё более основательно формируя их судьбы, всё сложнее становится понять, можно ли доверять побуждениям драконов.

Знание о Палате

Драконы Аргоннессена лично заинтересованы в сохранении Палаты в тайне, и быстро и жестоко разбираются с теми, кто ставит под удар тайну её существования. Но, несмотря на это, персонаж может узнать следующее:

История или **Знание Улиц Сл 25:** Случайные слухи намекают на существование тайной организации, называемой Палатой. Распространившись среди множества правительств и обществ, Палата стремится воздействовать на судьбу Эберрона.

История или **Знание Улиц Сл 30**: Некоторые высокопоставленные члены Палаты могут быть поклонниками драконов.

Использование Палаты

Палата может стать великолепным тайным покровителем персонажей игроков. Агенты Палаты могут нанять их, чтобы добыть сокровище, собрать информацию или сопроводить важную личность, которой угрожает большая опасность.

Драконы Палаты могут также выступить в роли противника. Персонажи могут пытаться предотвратить войну, которую кто-то сознательно разжигает, или расследовать убийство известного аристократа и узнать, что их противник куда более силён и влиятелен, чем они ожидали.

Велн, шпион Палаты

Рождённый в Ондейре доппельгангер Велн с давних лет был очарован магией. Работая шпионом на соперничающих волшебников и техномагов, он обнаружил, что снова и снова работает на одного и того же покровителя. Наконец, доказав свою ценность, Велн узнал больше о своём истинном хозяине — драконе Палаты, который наблюдает и воздействует на развитие магии среди «младших рас».

Тактика Велна

Велн работает как шпион или провокатор — он избегает боя. Его цель в бою — сбежать с той информацией, которую он собрал, а не сражаться до победного конца.

Велн **Соглядатай 13 уровня**
Средний природный гуманоид (изменяющий форму) Опыт 800

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +14; сумеречное зрение
Хиты 102; **Ранен** 51
КД 27; **Стойкость** 24, **Реакция** 27, **Воля** 25
Скорость 6

E **Короткий меч** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
+18 против КД; урон 2к6 + 6.

H **Сюрикен** (стандартное; неограниченный) ✦ **Оружие**
Дальнобойный 5/10; +18 против КД; урон 2к6 + 7.

ц **Отклоняющий залп** (стандартное; требуются сюрикены; перезарядка 6) ✦ **Оружие**
Ближняя волна 4; цели — все враги; +16 против Реакции; урон 2к6 + 6, и цель получает штраф –5 к проверкам Внимательности до конца следующего хода Велна. *Эффект*: Велн становится невидимым для цели до конца своего следующего хода.

Ударить и бежать (стандартное; требуется короткий меч или сюрикен; перезарядка 4 5 6) ✦ **Оружие**
Велн делает шаг на 2 клетки, совершает стандартную рукопашную или стандартную дальнобойную атаку, затем делает шаг ещё на 2 клетки.

Смена облика (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Превращение**
Велн изменяет своё тело, чтобы принять облик любого Среднего гуманоида, включая уникальных индивидуумов (см. *Бестиарий* 283).

Скрыться в движении
Совершая проверки Скрытности, Велн не получает штраф, если перемещался с обычной скоростью, и штраф всего лишь –5, если бежал.

Боевое превосходство
Велн причиняет дополнительно 2к8 урона любому существу, над которым у него есть боевое превосходство, и цель становится замедленной до конца следующего хода Велна.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Общий
Навыки Обман +15, Переговоры +15, Скрытность +17
Сил 13 (+7) **Лов** 22 (+12) **Мдр** 16 (+9)
Тел 18 (+10) **Инт** 13 (+7) **Хар** 19 (+10)

Снаряжение кожаный доспех, короткий меч, 20 сюрикенов

Иллосавакс, наблюдатель Палаты

Иллосавакс — взрослая серебряная драконица с магическими навыками, которая интересуется теми путями Пророчества, что проявляются во всевозможных магических открытиях среди младших рас. Изначально довольствуясь наблюдением, она начала подталкивать волшебников и исследователей в определённых направлениях. Несмотря на то, что она верит в то, что трудится на благо Эберрона, она всё сильнее прельщается подталкивать события в направлениях, которые наиболее выгодны для неё самой. До настоящего времени ей удавалось согласовывать эти две противоречивые цели — по крайней мере, она в это верит.

Тактика Иллосавакс

Иллосавакс предпочитает избегать конфликтов, её задача — наблюдать и неуловимо воздействовать. Если сражение неизбежно, она бросается в бой. У неё нет причин беречь единицы действий, поэтому она использует их в бою рано, чтобы минимизировать угрозу. Её магия весьма эффективна, поскольку заставляет её врагов сражаться друг с другом, а если ей необходимо сбежать, она использует *дверь тумана*, чтобы скрыться из виду, после чего улетает в безопасное место.

Иллосавакс **Одиночный громила 19 уровня**
Большой природный магический зверь (дракон) Опыт 12 000

Инициатива +12 **Чувства** Внимательность +17; тёмное зрение
Хиты 732; **Ранен** 366; см. также *выдох от ранения*
КД 31; **Стойкость** 32, **Реакция** 31, **Воля** 28
Сопротивляемость 20 холод, 10 излучение
Спасброски +5
Скорость 8, летая 8 (парение), дальний перелёт 12
Единицы действия 2

E **Укус** (стандартное; неограниченный)
Досягаемость 2; +22 против КД; урон 4к6 + 7.

Е **Коготь** (стандартное; неограниченный)

Досягаемость 2; +22 против КД; урон 2к6 + 7.

Ц **Нападение дракона** (стандартное; неограниченный)

Иллосавакс совершает атаку когтём против каждого врага в пределах её досягаемости. Она также атакует одно существо *укусом*.

Ц **Оружие дыхания** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Холод**

Ближняя волна 5; +18 против Реакции; урон холодом 2к8 + 7, и цель получает уязвимость 5 ко всем видам урона (спасение оканчивает). *Промах*: Половина урона.

Ц **Выдох от ранения** (свободное; когда впервые станет раненым; на сцену)

Оружие дыхания перезаряжается, и Иллосавакс использует его.

ц **Очаровывающие мысли** (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Ближняя вспышка 3; цели — все враги; +20 против Воли; цель совершает стандартную атаку с бонусом +2 к броскам атаки и урона против существа по выбору Иллосавакс.

ц **Серебряный ответ** (немедленный ответ, когда по Иллосавакс попадают рукопашной атакой, пока она ранена; неограниченный) ✦ **Излучение**

Ближняя волна 3; область волны должна включать существо, вызвавшее срабатывание; +18 против Реакции; урон излучением 1к6 + 5.

Дверь тумана (движение; на сцену) ✦ **Зона, Телепортация**

Ближняя вспышка 3; вспышка создаёт зону сильно ограничивающих видимость клеток до окончания сцены. *Эффект*: Иллосавакс телепортируется на 20 клеток без необходимости иметь линию обзора до места назначения.

Угрожающая досягаемость

Иллосавакс может совершать провоцированные атаки против всех врагов в пределах её досягаемости (2 клетки).

Смена облика (малое; на сцену) ✦ **Превращение**

Иллосавакс изменяет своё тело, чтобы принять облик молодой, светловолосой женщины эладрина (см. *Бестиарий* 283).

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** Драконий, Общий

Навыки Магия +20, Проницательность +17, Религия +20

Сил 25 (+16) **Лов** 16 (+12) **Мдр** 17 (+12)

Тел 23 (+15) **Инт** 22 (+15) **Хар** 17 (+12)

Лорды Пыли

В тенях Эберрона строит свои планы множество заговорщиков и тайных организаций, но одна стоит выше всех остальных — остатки сил, которые правили миром задолго до возникновения человечества. Их крепости и города стёрло течение времени, а величайшие из них были заключены в глубочайших дебрях Хайбера. Однако часть из них осталась и посвятила свои бессмертные жизни отмщению. Их поле боя — Пророчество, а государства и культы — всего лишь пешки в этой величайшей из игр. Эти злодеи — Лорды Пыли, древние демоны Эберрона.

Знание о Лордах Пыли

История Сл 20: Эпоха Демонов — это первая эпоха в истории Эберрона. Хайбер породила множество демонов, которые господствовали над миром сотни тысяч лет назад. В конце концов, сильнейшие демоны были заперты в глубинах Хайбера. Большинство из демонических последователей также было заперто, но часть из них рассеялась по Демоническим Пустошам, пещерам Хайбера и другим тёмным местам.

История Сл 30: Главными среди тех, кто избежал заключения, были ракшасы. Они тесно связаны с Эберроном, и не могли быть так легко сброшены в Хайбер. Эти и другие демоны, выползшие из Хайбера, служат интересам своих зловещих владык и известны как Лорды Пыли. Информация об определённом Лорде Пыли, как правило, предоставляется при проверке Магии.

Знание о Церкви Серебряного Пламени (см. стр. 245) также связано с Лордами Пыли, поскольку эта вера родилась в сражении против одного из демонических владык.

Организация

Лорды Пыли действуют в тенях Эберрона на протяжении сотен тысяч лет, используя агентов в каждой стране. На вопрос, почему же Лорды Пыли до сих пор не завоевали мир, ракшасы заявили бы, что они уже сделали это. Даже в этом случае, демонов мало интересует правление смертными, которых они воспринимают почти как насекомых. Для одного из Лордов Пыли править Бреландией значит то же, что для человека управлять свинарником. У Лордов Пыли редко возникают основания демонстрировать силу. Но даже когда они это делают, он не жертвуют своими агентами из-за единственной проблемы.

Лидеры: Истинные силы, стоящие за Лордами Пыли — это тридцать владык Эпохи Демонов. Каждый из агентов организации предан одному из этих демонов, хотя некоторые смертные не осознают истинной силы, которой они на самом деле служат.

Штаб-квартиры: Когда Лорды Пыли собираются вместе, они делают это в Аштакале в Демонических Пустошах. В иных случаях каждый лорд находится в одном из множества безопасных мест, разбросанных по всему Эберрону — убежищ, из которых они могут направлять деятельность своих подчинённых.

Иерархия: Несмотря на то, что владыки являются истинными силами, стоящими за замыслами Лордов Пыли, большинство из них заключено в мистические оковы. У каждого владыки есть экзарх, который является его глазами и голосом, направляющим последователей. Каждый экзарх может исполнять ритуал Консультация Оракула, чтобы поговорить со своим владыкой, а также перемещаться между крепостями, используя магию, подобную ритуалу Связанный Портал.

Каждая ячейка управляется демоническим агентом (как правило, ракшасом) и называется Клыком Хайбер. Каждый Клык надзирает за сетью смертных пешек. Благодаря умению превращаться, ракшас может временно взять на себя роль любого Клыка или пешки. Поэтому предводитель бандитов в этот день был человеком, а на следующий может оказаться ракшасом, который будет пребывать в этой форме, пока она служит нуждам экзарха и его тёмного хозяина.

Лорды Пыли не являются цельной организацией. Скорее это союз заговорщиков, в котором каждый его член служит своему владыке. Бледный Конгресс (см. стр. 119) стремится предотвращать временные конфликты между лордами, но их цели не всегда пересекаются. Несколько экзархов даже восстали против своих владык, желая заполучить себе их силу.

Члены: Преданность демонических представителей Лордов Пыли восходит ещё к заре времён. У большинства преданность укоренилась в сознании. Несмотря на то, что ракшасов и демонов можно убить, они, в конечном счёте, перевоплощаются, сохраняя большую часть самосознания и воспоминаний. Так, большинство членов Лордов Пыли обладает личными воспоминаниями о славных днях Эпохи Демонов и желает, чтобы их владыки вернули свою силу.

Смертные пешки служат Лордам Пыли по самым различным причинам. Одни понятия не имеют об истинной природе созданий, которым они служат, они просто ценят золото или древние знания, обещанные демонами. Другие служат Лордам Пыли из поколения в поколение, воспитанные верить во владыку как в божество. Ракшасы — мастера обмана, они сеют свои семена по всему миру со времён Эпохи Демонов, и некоторые смертные даже не понимают, что служат их пешками.

Использование Лордов Пыли

Лорды Пыли могут играть две роли. Во-первых, это лёгкий способ ввести в игру изверга. Всякий раз, когда вам в игре понадобится демонический культ, Лорды Пыли — это ваш выбор. Они также могут быть связаны с варварами или дикими гноллами из Демонических Пустошей. Если это удовлетворяет вашей цели, их действия могут казаться простыми. Орда гноллов во главе с демоном осаждает деревню. Ракшас занимает место полководца и начинает приграничную войну. Демон показывает техномагу Дома Каннит, как создать мистическую машину, обладающую непредвиденными и разрушительными свойствами.

Выстраивая такую историю, вам не обязательно продумывать всё на долгосрочный период — возможно, вы всего лишь хотите демона, сеющего хаос. Однако каждое действие Лордов Пыли — это часть хитроумного плана по воздействию на Пророчество и созданию обстоятельств, необходимых для освобождения владыки. В связи с этим, экзарх может устроить нападение на деревню, зная, что появятся ИП и одержат победу над его приспешниками. Вместо того чтобы разозлиться на ИП, он остаётся доволен — победа отряда стала первым шагом в цепи событий, конечная цель которых — освобождение его хозяина. Вам не обязательно знать все детали с самого начала. По мере развития сюжета попробуйте найти способ связать прошлые сцены с Лордами Пыли в более запутанную историю.

Если вы планируете использовать Лордов Пыли, для начала выберите своего экзарха и владыку. Убедитесь, что выбрали нескольких МП, которые будут пешками Аштакалы. Они будут инструментами экзарха для манипулирования ИП. Могут потребоваться месяцы или годы, пока станет ясно, кому они на самом деле преданны, а ракшас сможет занимать место любого из них в любое время.

Тень в Пламени

Большинство владык из Эпохи Демонов заточены́, и не способны влиять на мир каким-либо значительным образом. Однако у нескольких из них ослабли оковы, и они нашли способ воздействовать на Эберрон, даже находясь в заточении. В современную эпоху в Яме Пяти Мук зашевелилась Тиамат, пробудив тёмные чувства в сердцах драконьего рода. Но для Кхорвайра важнее планы другого владыки. Семьсот лет назад у него почти получилось вырваться из своих оков. Паладин Тира Мирон победила его, став сосудом Серебряного Пламени, но владыка так по-настоящему и не вернулся обратно в свой сон. Столетиями он теплился в сердце Серебряного Пламени, нашёптывая слабым волей и направляя путь Пророчества, чтобы вернуть эпоху тьмы. Он вдыхает силу из каждой междоусобицы, каждого предательства, и раздоры Последней Войны значительно усилили его. Если он вырвется на свободу, за ним, конечно же, последуют хаос и отчаяние. Его зовут Бель Шалор, Тень в Пламени. Некоторые учёные утверждают, что он и бог, известный как Тень — это одна и та же сущность, и что это он на заре времён обучал дракона Уралонастрикса искусству магии.

Будучи в заточении, Бель Шалор обладает небольшой способностью прямо воздействовать на мир. Его сила — одно из коварных внушений, шёпоты во тьме. Он обратил свою тюрьму против своих тюремщиков, просачиваясь через тюремные решётки Серебряного Пламени и прикасаясь к разумам верующих. Некоторые последователи Серебряного Пламени пали и активно поклоняются Бель Шалору. Его сила в способности обманом заставлять хороших людей совершать злые поступки, что слишком часто у него получалось более тысячи лет.

Приведённые ниже характеристики отражают физическую силу Бель Шалора, если он освободится. Однако, эти боевые способности — это всего лишь частица его силы. Если Тень в Пламени вырвется на свободу, то его влияние начнёт распространяться по земле вокруг него, сначала — на несколько километров, а потом покроет целое государство. Жители, которые подпадут под его влияние, станут эгоистичными и жестокими, и обратятся друг против друга вместо того, чтобы выступить против него. ИП неподвластны этому пассивному эффекту, но он может подействовать на их способность найти себе союзников. В пределах сферы влияния жители бледнеют, а их тени становятся чётче и плотнее даже при слабом освещении, и начинает казаться, что они движутся по собственной воле. Говорят, что тени устраивают заговор против своих владельцев, рассказывая Бель Шалору их тайные планы. Правда ли это — решать вам.

Тактика Бел Шалора

Бель Шалор начинает бой, нависая сверху, как тёмный покров, ослабляя врагов аурой. Он использует *цепкую тьму*, чтобы заморозить и остановить своих врагов, после чего использует *зону пустоты*. Он также обожает уничтожать своих врагов лично — после применения *обольстительных шёпотов*, изолирующих врага, он спускается и бросается в атаку.

Бель Шалор, Тень в Пламени **Одиночный контроллер 34 уровня**
Огромный стихийный гуманоид (демон) Опыт 195 000

Инициатива см. *теневое перемещение* **Чувства** Внимательность +31; тёмное зрение, всестороннее зрение, истинное зрение 10

Удушающие тени (Некротическая энергия) аура 20; яркий свет в пределах ауры становится тусклым светом; атаки с ключевым словом «излучение», совершённые существами, находящимися в ауре или против существ, находящихся в ауре, получают штраф –2 к броскам атаки; все враги, входящие в ауру или начинающие в ней ход, получают урон некротической энергией 10 или урон некротической энергией 20, если Бель Шалор ранен.

Хиты 868; **Ранен** 434; см. также *собирание тени*

КД 48; **Стойкость** 46, **Реакция** 46, **Воля** 48

Иммунитет некротическая энергия; **Сопротивляемость** 20 изменчивая (3/сцену; см. *Бестиарий* 283), неосязаемый; **Уязвимость** 15 излучение

Спасброски +5; Бель Шалор совершает спаброс против одного эффекта в начале своего хода, и спасение оканчивает этот эффект, даже если обычно этот эффект не может быть окончен спасением.

Скорость 8, летая 8 (парение), телепортируясь 4; фазирование

Единицы действия 2

Е **Касание потрошителя** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия, Холод**

Досягаемость 4; +38 против Реакции; урон холодом и некротической энергией 3к12 + 7, и цель становится замедленной (спасение оканчивает).

У **Поглощение души** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Некротическая энергия**

Досягаемость 4; +38 против Стойкости; цель теряет два исцеления. Если она может потерять только одно исцеление, то также теряет хиты в размере, равном значению своего исцеления. Если у цели нет исцелений, которые она могла бы потерять, то она теряет хиты в размере, равном её значению ранения.

К **Захлестнуть действие** (немедленное прерывание, когда враг в пределах дальности тратит единицу действия; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 20; +38 против Воли; цель теряет исцеление, а Бел Шалор восстанавливает потраченную единицу действия.

К **Обольстительные шёпоты** (малое 1/раунд; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 20; +38 против Воли; Бел Шалор сдвигает цель на 4 клетки.

К **Теневой хлыст** (стандартное; неограниченный) ✦ **Некротическая энергия**

Дальнобойный 20; цели — до пяти существ; +36 против Реакции; урон некротической энергией 2к6 + 7, и Бель Шалор сдвигает цель на 2 клетки.

й **Цепкая тьма** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Некротическая энергия**

Зональная вспышка 3 в пределах 20; +36 против Реакции; урон некротической энергией 3к12 + 3, цель становится обездвиженной и получает продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает и то, и другое).

й **Зона пустоты** (стандартное; перезарядка 6) ✦ **Зона, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 3 в пределах 20; +36 против Реакции; урон некротической энергией 2к12 + 3. *Эффект*: Вспышка создаёт зону, которая сохраняется до тех пор, пока в ней не окажется ни одного врага. Все враги, заканчивающие ход в пределах зоны, получает урон некротической энергией 20.

Собирание тени (когда хиты снижаются до 0; на сцену) ✦ **Исцеление**

Бель Шалор восстанавливает 200 хитов.

Теневое перемещение

Бель Шалор не совершает проверку инициативы. Он совершает три хода в каждый раунд со значениями инициативы 45, 35 и 25.

Восход теней

В начале хода Бель Шалора все мёртвые существа в пределах его ауры восстают как ужасные призраки под его контролем.

Мировоззрение Хаотично-злое **Языки** Бездны, Драконий, Общий
Навыки Запугивание +34, История +32, Магия +32, Обман +34, Переговоры +34, Проницательность +31, Религия +32
Сил 25 (+24) **Лов** 24 (+24) **Мдр** 28 (+26)
Тел 30 (+27) **Инт** 30 (+27) **Хар** 35 (+29)

Змееборец

Экзарх Бель Шалора — могучий ракшас Дурасторан, известный в легендах как Змееборец. Он презирает драконов Аргоннессена и разрушил множество планов Палаты. Он берёт на себя ответственность за первую войну между Эреналом и Аргоннессеном. В течение нескольких последних столетий он служит Бель Шалору в Кхорвайре, используя свои обширные знания о Пророчестве, чтобы вернуть мир в тёмную эпоху.

Дурасторан — провидец и опытный маг. Помимо тех талантов, что описаны ниже, он еще и ритуальный заклинатель, которые тысячи лет собирал ритуалы. Более того, его знание Пророчества часто помогает ему предсказывать действия ИП. Прежде всего, он стремится освободить Бель Шалора, но временами ему нравится вступать в смертельные игры с Палатой и её агентами.

Тактика Змееборца

Дурасторан — мастер обмана, который предпочитает, чтобы в его битвах сражались другие. Если он снисходит до открытого боя, значит это связано с каким-то крупным замыслом. Они может сражаться, находясь под *обманным покровом*, чтобы поссорить персонажей и то существо, с которым, как они полагают, им пришлось вступить в бой. Подобным образом он может поступить даже с персонажами этапа совершенства, поскольку на самом деле не собирается их убивать.

Дурасторан Змееборец **Элитный контроллер 29 уровня**
Средний природный гуманоид, ракшас Опыт 30 000

Инициатива +21 **Чувства** Внимательность +26; тёмное зрение, истинное зрение 10
Хиты 466; **Ранен** 233
Регенерация 15
КД 44; **Стойкость** 41, **Реакция** 43, **Воля** 44; см. также *смертоносный фантом*
Иммунитет болезнь; **Сопротивляемость** 30 некротическая энергия; 20 изменчивая (3/сцену; см. *Бестиарий* 283)
Спасброски +2
Скорость 8, телепортируясь 6
Единицы действия 1

Е **Коготь** (стандартное; неограниченный)

+33 против КД; урон 2к6 + 7, и цель ошеломлена до конца следующего хода Дурасторана.

к **Обманчивая приманка** (стандартное; неограниченный) ✦ **Очарование**

Дальнобойный 10; +33 против Воли; Дурасторан сдвигает цель на 5 клеток и цель в конце этого перемещения свободным действием совершает стандартную атаку против цели, выбранной Дурастораном (если такое возможно).

к **Ужасающий призрак** (стандартное; перезарядка 5 6) ✦ **Страх**

Дальнобойный 5; +33 против Воли; урон психической энергией 5к10 + 7, Дурасторан толкает цель на 5 клеток, и цель ошеломлена (спасение оканчивает). *Промах*: Половина урона, и цель изумлена (спасение оканчивает).

к **Душераздирающие видения** (стандартное; неограниченный) ✦ **Психическая энергия**

Дальнобойный 20; +33 против Воли, урон психической энергией 4к6 + 9, и цель изумлена (спасение оканчивает). *Первый проваленный спасбросок:* Цель ошеломлена (спасение оканчивает).

Смертоносный фантом (малое; перезарядка 5 6) ✦ **Иллюзия**

До конца следующего хода Дурасторана все враги, атакующие его КД или Реакцию, должны совершать два броска атаки и выбирать меньший результат. Если атака промахивается, атакующий попадает сам по себе.

Обманный покров (малое; неограниченный) ✦ **Иллюзия**

Дурасторан изменяет свой облик, чтобы казаться любым Средним гуманоидом. Успешная проверка Проницательности (противопоставленная проверке Обмана Дурастораном) раскрывает обман.

Предвидение (немедленное прерывание, когда враг попадает по Дурасторану; на сцену)

Вызвавшая срабатывание успешная атака врага по Дурасторану промахивается.

Мировоззрение Злое **Языки** Бездны, Великаний, Драконий, Общий, Эльфийский
Навыки Запугивание +28, Знание Улиц +28, История +27, Магия +27, Обман +28, Переговоры +28, Проницательность +26, Религия +27, Скрытность +26
Сил 21 (+19) **Лов** 25 (+21) **Мдр** 25 (+21)
Тел 23 (+20) **Инт** 27 (+22) **Хар** 29 (+23)

Другие владыки

В Хайбере заключено около тридцати демонических владык, включая Бель Шалора. Ряд из них, обладающих наиболее дурной славой, вкратце описан ниже.

Дочь Хайбер: Тиамат — воплощение зла, таящегося в сердце каждого дракона, и она обладает властью совращать драконов. Цветные драконы наиболее подвластны её влиянию, но любой дракон может пасть, став жертвой её манипуляций. У заточённой под Аргоннессеном Тиамат нет экзарха в Конгрессе Аштакалы. Её культ — Когти Тиамат — действует независимо от Лордов Пыли.

Каташка Хранитель Врат: Каташка — повелитель смерти и нежити, управляющий самой древней нежитью. Кроме ракшасов ему служат вампиры, иммолиты и многие драколичи — развращённые отважные воины первой великой войны. Его главный агент — рунный драколич

Мазираликс. Говорят, он был первым драконом, которого постигла эта участь и который, возможно, стал вдохновением для ряда мифов об одном из богов Тёмной Шестёрки, известном как Хранитель (см. стр. 244).

Гнев Войны: Рак Тулкеш воплощает ненависть и кровожадность, толкающие смертных на ведение войн. Если он когда-нибудь освободится, на землях вокруг его тюрьмы немедленно вспыхнут бунты и сражения. Его экзарх — Мордакеш Теневой Меч, могущественный ракшас, ужасный рыцарь, агенты которого есть в армиях каждого государства Кхорвайра, помимо целой армии варваров в Демонических Пустошах. Если вы используете Рак Тулкеша, решите, являются ли полководцы какого-нибудь из Пяти Народов его пешками.

Хранительница Тайн: Ондейр — земля мудрости и магии, но нечто ужасное скрыто в её недрах. В глубинах земли под парящими башнями Арканикса, под тоннами камня Серебряное Пламя держит в заточении владычицу. Её имя — Сул Хатеш, но она более известна как Хранительница Тайн, поскольку знает о тьме и магии больше, чем смертный когда-либо сможет постигнуть. Пока она дремлет, но даже во сне она может быть опасна. Иногда в своих снах она дотрагивается до разумов смертных, и некоторые мистические новшества Магического Конгресса, возможно, основаны на её шёпоте. Немногие из тех, кого вдохновила эта древняя муза, понимают, с кем они имеют дело, и что её дары могут принести безумие и непредвиденные последствия. Её экзарх — Гектула, библиотекарь Аштакалы, которую называют Теневым Писарем.

Остальные: Подобно Тиамат, демонические повелители и злые боги из других миров могут быть использованы в качестве демонических владык в мире Эберрон. Йеногу, также известный как Тварь Кровавой Бойни, возможно, создал гноллов в качестве солдат в древней войне, и большинство диких гноллов по-прежнему преклоняются перед этим демоническим владыкой. Лолт в глубинах Хайбера прядёт свои сети, чтобы ловить в них души эльфов и эладринов. Используя злых богов подобным образом, помните, что они — не боги, подобно Верховным Владыкам. Их существование неоспоримо, и если их освободят, они пройдут по миру, сея ужас и отчаяние.

Пленение владык

Владыка Эпохи Демонов не может быть уничтожен. Если он побеждён, то возвращается примерно через 24 часа. Его нельзя заковать обычным ритуалом или талантом. Для того чтобы вернуть его в тюрьму, потребуется сила, сравнимая с силой божества. Победа над владыкой может стать основой обширной кампании, в которой искатели приключений ищут артефакты, ритуалы незапамятных времён или божественных союзников. Она даже может стать кульминацией эпического предназначения, подобно тому, как Тира Мирон слилась с Серебряным Пламенем, чтобы пленить Бель Шалора.

Освобождение владыки — нетривиальная задача. Тюрьмы владык тоже неразрушимы, как и сами демоны. Единственный способ освободить владыку — дать случиться определённому пути Пророчества. Поэтому действия Лордов Пыли покрыты тайной. Они не могут просто освободить своих хозяев — они должны довести историю до определённого перекрёстка, той точки, в которой планы и луны выстраиваются в одну линию, и тьма сможет возвыситься вновь. Вам решать, что потребуется для того, чтобы освободить определённого владыку. Это может быть как нечто такое ужасное, как уничтожение государства, так и нечто хорошее, вроде рождения ребёнка.

ИСТОРИЯ

История — это собрание фактов и мифов, повествующих о месте, времени или народе. История Эберрона полна великих истин, давних тайн, заблуждений и откровенной лжи. Тем не менее, любому, кто стремится воздействовать на будущее Эберрона, стоит понять его прошлое.

Заря времён

Множество различных мифов рассказывает о сотворении мира и его первых годах существования. Однако одна история считается правдой среди большинства жителей Эберрона.

Общеизвестное знание: В начале времён, называемом Эпохой Драконов, сражались три дракона-прародителя. Гордый Сиберис был убит тёмной Хайбер, которая, в свою очередь, была пленена полной энергии Эберрон. Рассеянные остатки Сибериса, Дракона Небес, стали кольцом, окружающим этот мир. Тело Эберрон, Срединного Дракона, сформировало моря и континенты, а под их поверхностью кости и кровь Хайбер, Дракона Глубин, создали запутанные проходы.

История или **Религия Сл 10:** Жизнь возникла из крови, пролитой драконами в сражении. Кровь Сибериса стала драконами. Кровь Хайбер, медленно сочась из глубин мира, породила изверг и демонов. Эти расы вскоре возобновили войну, начатую их прародителями. Однако дети Эберрон, пусть и более разные и многочисленные, ничего не могли противопоставить силе потомков других прародителей.

Как Хайбер одержала верх над Сиберисом, так и изверги прогнали драконов, заперев их в землях Аргоннессена. Несмотря на то, что сражения продолжались, баланс сил был подорван — драконы не могли продвинуться за пределы своего единственного материка, а демоны не могли нанести им окончательное поражение. Такое положение сохранялось в течение миллиона лет и относится к Эпохе демонов.

История или **Религия Сл 15:** Мир изменился, когда драконы раскрыли то, что было названо Пророчеством Драконов, и нашли союзников — коатлей. Согласно легенде, эти небесные существа возникли из чистой крови Сибериса до того, как он ударил Эберрон. Подобно драконам, они в страхе укрылись от извергов. Вместе драконы и коатли начали новую войну против извергов.

Через тысячи лет война закончилась, когда коатли нашли способ пленить сильнейших из демонов. Коатли пожертвовали своими душами, чтобы создать темницу. Драконы начали финальное сражение и несли существенные потери, привлекая внимание извергов на себя, пока коатли готовили ритуал пленения.

В итоге, сильнейшие изверги были заключены в глубинах земли, практически все коатли уничтожены, а драконы отступили, чтобы восстанавливать силы и изучать величайшие значения Пророчества.

Эпоха великанов

Эпоха Великанов — это первая эпоха в истории Эберрона, после которой остались серьёзные археологические материалы. Однако большая часть руин этой эпохи находится в сердце Зен'дрика и сложна для изучения.

Общеизвестное знание: Великаны были первыми смертными, создавшими цивилизацию. Используя свою силу, легионы рабов и могущественную магию, они построили в Зен'дрике великие города. После десятков тысяч лет существования цивилизация великанов пришла в упадок или была уничтожена.

История Сл 15: Цивилизация великанов выросла на обломках войны между драконами и извергами. В действительности, великаны «правили» миром потому, что им не противостояли более могущественные существа. Великаны двинулись с берегов Зен'дрика и основали несколько застав в Сарлоне и Кхорвайре. Однако, большая часть мира так и не почувствовала тяжёлой поступи великанов, несмотря на то, что великаны заявили права на все земли.

Там, куда великаны действительно дошли, они поработили другие младшие расы, с которыми столкнулись. Они даже уничтожили один из шпилей фей эладринов (см. стр. 48) и поработили его жителей. Эти рабы были предками современных эльфов и дроу.

Великаны изредка общались с драконами. Самым ярким свидетельством такого общения стало мастерство великанов в драконьем магическом искусстве. Годами великаны использовали магию, которой их научили драконы, для строительства величайших из своих храмов и монументов. Они использовали магию даже для того, чтобы укрепить свое главенство над младшими расами.

История Сл 20: Цивилизация великанов была уничтожена катастрофическим конфликтом с существами из Дал Куора, Мира Грёз. Несмотря на то, что великаны использовали могущественную магию, чтобы окончить конфликт, последствия оказались плачевными. Огромные участки суши были взорваны или ушли под воду, а империя великанов лежала в руинах.

История Сл 25: Цивилизация великанов пережила сражение с существами из Дал Куора. Истинное падение империи было связано с масштабным восстанием рабов. После произошедшего катаклизма эльфы, дроу и другие рабы начали требовать свободу. Когда восставшие доказали свою несгибаемость, великаны решили использовать магию, вызвавшую катаклизм, ещё раз — против восставших.

Прежде чем мир снова подвергся такому разрушению, вмешались драконы. Когда они закончили, от некогда великой цивилизации не осталось ничего.

Эпоха чудовищ

Некоторые академии объявили эту эпоху тёмными временами Эберрона, считая её недостойной изучения. Более бесстрастный взгляд на эту эпоху говорит о том, что такие суждения неразумны и, возможно, основаны на глубоко укоренившейся ксенофобии. Ряд учёных даже называет её эпохой просвещённого развития, и что судьба сокрушила её, не дав ей шанса по-настоящему расцвести.

Общеизвестное знание: После падения великанов младшие расы — включая эльфов, эладринов, гоблинов и орков — начали развиваться и преуспевать. В Кхорвайре выросла великая цивилизация гоблинов, известная как Даканская империя. Кочевые племена орков тоже процветали, отказавшись от цивилизации подобного типа ради первородной магии и сильной связи с землёй.

История Сл 15: За несколько тысяч лет гоблины создали государства в восточной половине Кхорвайра. Даканская эпоха стала началом возвышения Кхорвайра как главного материка в мире. Другие расы не бросали вызов даканскому превосходству в Кхорвайре. Дроу по-прежнему скрывались на Зен'дрике, а эльфы покинули разрушенный материк, чтобы взрастить семена своей современной культуры в Эренале.

История Сл 20: Дакани объединили множество гоблинских государств в Даканскую империю. Они заключили мир с орками, которые также стали частью их цивилизации. В период своего подъёма империя контролировала земли от Сумрачного Пограничья на западе до гор Край Света и Железных гор на востоке. Господство гоблинов в Кхорвайре длилось десять тысяч лет.

Единственной серьёзной угрозой господству гоблинов в этот период стали эльфы из Эренала, которые прибыли в Кхорвайр, чтобы создать здесь новое сообщество. В результате в юго-восточной части материка вспыхнула война. Несмотря на то, что эльфы превосходили гоблинов по стратегии и тактике, численный перевес был на стороне гоблинов. После затяжного сражения эльфы покинули Кхорвайр и вернулись лишь в период Последней Войны.

История Сл 25: Причиной падения гоблинов стало вторжение из другого плана мироздания. Формирователи плоти из Зориата, Мира Безумия, открыли порталы в западных землях Даканской империи. Ужасы чужого мира — даэлькиры — истребили население и посеяли хаос среди гоблинов и орков.

Несмотря на то, что орочьим друидам — Хранителям Врат — удалось наглухо запечатать порталы, уже был нанесён громадный урон. Последовавшая за этим гражданская война обратила Даканскую империю в прах.

История Сл 30: Падение Даканской империи позволило полуросликам построить своё собственное общество. До этого момента полурослики находились во власти гоблинов и орков. В это же время из Пилас Пириал прибыли гномы и заложили Зиларго.

Современная эпоха

После падения Даканской империи история Эберрона пошла разными путями. Одна ветвь отслеживает историю мира в целом — продолжение историй земель и народов, которые большинство современников считает «умершими и погребёнными». Другая ветвь следит за историей Кхорвайра, где народы, страны, общества и организации продолжали возвышаться, падать и взаимодействовать с беспрецедентной скоростью и силой. Несмотря на то, что самые захватывающие события современной эпохи имели место в Кхорвайре, они не смогут считаться самыми важными, когда современная эпоха будет рассматриваться через призму истории.

Общеизвестное знание: Пусть даже они и не влияли на повседневную жизнь Кхорвайра, эльфы Эренала, люди Сарлоны и различные гуманоидные и чудовищные расы Зен'дрика продолжали заниматься своими собственными делами. Торговцы, учёные и воины с этих отдалённых материков время о времени посещают Кхорвайр.

История Сл 15: Во времена Даканской империи эльфы Эренала основали колонию на юго-востоке Кхорвайра на территории современного Валенара. Существует большая вероятность того, что подобные заставы могли сохраниться в более диких местах мира.

Обитатели Сарлоны и Кхорвайра изредка общаются, но эти два материка живут своей отдельной жизнью. Вдохновлённые основали дипломатические миссии и посольства во многих странах, а небольшие анклавы сарлонцев и калаштар существуют в большинстве главных городов Кхорвайра. Они приносят слухи с материка за горизонтом и передают назад новости о жизни в Кхорвайре.

Наиболее часто кхорварцы встречаются и общаются с путешественниками из Сарлоны во время посещения Зен'дрика. Сарлонцы основали собственную заставу, через которую они отправляют домой товары, найденные на континенте тайн. Несмотря на то, что в Дар Квате чужакам не рады, сарлонцы часто используют Штормовой Предел как свой порт прибытия в Зен'дрик.

История Сл 20: Хотя большинство считает, что на Зен'дрике нет цивилизации (исключая заставы, построенные учёными и искателями приключений из Кхорвайра), полностью исследована лишь малая часть материка. И в этой маленькой части исследователи обнаружили города-лабиринты минотавров, поселения янь-ти и племена ксенофобных дроу. Кроме того, найдены доказательства того, что в недалёком прошлом здесь существовало королевство, принадлежащее некоему «лорду вредителей», существуют слухи о городах-государствах гитиянки, скрытых где-то в непроходимых джунглях.

ДАТЫ И КАЛЕНДАРИ

Годы в этой книге представлены в двух формах. Годы современной эпохи обычно представлены как «годы королевства» (ГК) и ведут свой отсчёт с основания королевства Галифар в 998 году до начала кампании. Этот календарь используется в Кхорвайре и других местах (таких как Штормовой Предел), где сильно влияние Галифара. Более ранние годы представлены просто как количество времени, прошедшее до настоящего времени. Первый год королевства (1 ГК) — это -998 год, т.е. почти за тысячу лет до настоящего момента.

В Эберроне год длится 336 дней и делится на двенадцать месяцев, в каждом из которых по 28 дней. Месяцы ассоциируются с определёнными драконьими метками, что отражено в приведённой ниже таблице.

МЕСЯЦЫ В ГОДУ

Зарантир	Середина зимы	Бури
Оларун	Конец зимы	Стражи
Терендор	Начало весны	Исцеления
Эйр	Середина весны	Создания
Драваго	Конец весны	Ухода
Нимм	Начало лета	Гостеприимства
Ларвион	Середина лета	Обнаружения
Барракас	Конец лета	Поиска
Раан	Начало осени	Письма
Сиферос	Середина осени	Тени
Арит	Конец осени	Пути
Вульт	Начало зимы	Опеки

Месяц делится на четыре недели, в каждой из которых семь дней. Ниже приведены названия дней недели.

ДНИ НЕДЕЛИ

Мол Зол Вир Зор Фар Сар Сул

Возвышение Кхорвайра

Современная эпоха истории в Кхорвайре начинается не с прибытия людей, бежавших из Сарлоны после падения Даканской империи, хотя, справедливости ради стоит сказать, это событие спровоцировало основные события этой эпохи.

Общеизвестное знание: Почти тысячу лет на событиях в Кхорвайре ощущалась твёрдая рука королевства Галифар. Не считая мелких войн с

морскими князьями, агрессия и энергия были направлены, в основном, на укрощение диких земель во все стороны от Залива Потомков.

Эти годы королевства Галифар часто упоминаются как «золотой век». Культура, искусства и магия процветали, города были построены, и небывалое благополучие было общим. Постоянное развитие инфраструктуры — включая разработку и строительство первых маршрутов молниевых дорог — радикальным образом изменило коммуникации и содействовало развитию торговли по всем континенту. Положение дел дома было настолько устойчивым, что энергия была направлена на развитие интересов за границей. В частности, на северном побережье Зен'дрика был основан Штормовой Предел.

В 894 ГК смерть короля Джарота — последнего правителя Галифара — стала искрой, из которой разгорелась Последняя Война. Распри между королевскими отпрысками обернулись столетием кровопролития. Событием, положившим конец войне, стало загадочное разрушение Сиира, земли которого теперь известны как Земли Скорби.

История Сл 15: Более двух тысяч лет назад центральная часть Кхорвайра была разделена между пятью обособленными, преимущественно человеческими, цивилизациями. Эти «Пять Народов» были окружены землями, заселёнными гномами, дварфами, полурослики и эльфами и остатками гоблинских государств. Раздоры продолжались постоянно, поскольку, не имея свободных земель для расширения, соседи стремились забрать необходимые им ресурсы у других. По большей части, вспыхивали лишь небольшие столкновения, но угроза войны висела постоянно.

Почти тысячу лет назад Галифар Каррнатский объединил земли Пяти Народов, чтобы создать единое королевство. Он издал Кортские Указы, чтобы ограничить власть отмеченных драконом домов, а также заручился их помощью в строительстве основ экономики его расширяющегося государства. В результате возникло устойчивое государство, имевшее силу защищать себя от нападений и волю навязывать внутренние соглашения.

Благодаря такой стабильности в сердце материка, остальные регионы Кхорвайра (за исключением областей, контролируемых гоблинами) начали устанавливать мирные связи с королевством Галифар и друг с другом.

История Сл 20: Около трёх тысяч лет назад, спустя два столетия с падения Даканской империи, люди из Сарлоны прибыли на восточное побережье Кхорвайра. Закрепляясь на материке, они строили колонии и аванпосты и начали распространяться в западном направлении. Наряду с гномами, полурослики и дварфами, которые тоже расширяли свои территории, новички начали строить свою цивилизацию на руинах гоблинского сообщества.

Подобно другим расам, у людей тоже проявлялись драконьи метки. Чем дольше они находились в Кхорвайре и чем интенсивнее исследовали новые земли, тем более заметными становились отмеченные драконом роды.

Последняя Война

Определяющим событием этой эпохи, по крайней мере, для жителей Кхорвайра, стала Последняя Война, которая столетие бушевала на всём материке.

Общеизвестное знание: Последняя Война разразилась после смерти короля Джарота, когда его дети — правители Пяти Народов — не смогли договориться о том, кто станет его преемником. Союзы создавались и разрушались в течение столетия, но в различное время каждый из Пяти Народов столкнулся со всеми остальными. Войне настал конец, когда смертоносный туман поглотил Сиир, превратив его в Земли Скорби. Скорбь подтолкнула страны к мирным переговорам, которые завершились подписанием Тронхолдского договора в 996 ГК.

История Сл 10: Персонаж, совершивший успешную проверку, знает имена всех правителей своей страны на протяжении конфликта, а также детали национальной военной истории в последние годы войны.

История Сл 15: Персонаж, совершивший успешную проверку, знает события, истории и сражения всех основных стран и фракций второй половины войны, или способен назвать имена правителей пяти основных и новообразованных независимых стран на протяжении войны. Персонаж также знает о действиях отмеченных драконом домов во время войны.

История Сл 20: Джарот, последний король Галифара, был умопомрачительно встревожен и подозрителен. Он видел врагов везде и держал Галифар на военном положении, в течение многих лет до своей смерти увеличивая численность войск в регионах. Эта постоянная подготовка к войне и рассеивание подозрений в той же мере ответственны за Последнюю Войну, что и действия его детей. Такая ситуация послужила дурным предзнаменованием будущего — сейчас страны повторяют ошибки короля Джарота, глядя на соседей недоверчивыми глазами.

Персонаж, совершивший успешную проверку, имеет полное представление о военных действиях отдельной страны во время всей войны.

История Сл 25: До войны Галифар был не так стабилен, как полагают современники. На протяжении всего правления Галифара, каждый из Пяти Народов сохранял свою самобытность и националистические идеалы. Возможно, что какого-то рода конфликт — будь то гражданская война за независимость региона или настоящая война за престол — был неизбежен.

Персонаж, совершивший успешную проверку, также знает подробности сражений и действия каждой страны, начиная с Битвы наследников Галифара, с которой началась война, вплоть до подписания Тронхолдского договора.

МАСТЕРА ВОЙНЫ

Пять правителей, правивших перед началом войны, которые, пожалуй, и несут ответственность за её начало:

- Кайус I Каррнатский
- Мишанн Сиирская
- Талин Трейнский
- Роанн Бреландская
- Рогар Ондейрский

Среди своего народа каждый из них считается героем, но все остальные считают их вероломными злодеями.

Краткая хронология

Прошлое придаёт форму настоящему и подготавливает почву для будущего. Богатая история Эберрона помогла создать текущую эпоху. То, что есть сейчас, раскрывает прошедшие эпохи.

Эпоха Драконов

Дата	Событие
???	В мифическом прошлом мир был един, и правили им вирмы-прародители, первые и величайшие из драконов. Трое величайших — Сиберис, Эберрон и Хайбер — открыли Пророчество. Последовала разрушающая мир война, которая расколола его на три части и рассеяла Пророчество по всему мирозданию. В конечном счете, Сиберис стал окружающим мир сверкающим кольцом, Хайбер была заперта в темнейших глубинах, а Эберрон исцелила срединный мир, став с ним одним целым. Сиберис вызвал следующее поколение драконов, Эберрон создала все остальные виды существ, а Хайбер исторгла демонов.

Эпоха Демонов

Дата	Событие
–10 000 000	Демоническое потомство Хайбер наводняет внешний мир и создаёт адскую окружающую среду, где правят ракшасы и ночные ведьмы.
–1 500 000	Драконы вновь открывают Пророчество и поднимаются над своим первобытным состоянием, чтобы, объединившись с другими разновидностями драконов, включая и коатлей, выступить против своих демонических владык. Обычные расы всё ещё на примитивном уровне, они прячутся от богоподобных воюющих сторон и пытаются выжить.
–100 000	Коатли в большом количестве жертвуют собой, отправляя сильнейших демонических владык и большинство демонов назад к Хайбер, в ловушку вечности. Драконы отступают в Аргоннессен, чтобы более пристально рассмотреть Пророчество, игнорируя «низшие расы».

Эпоха Великанов

Дата	Событие
–80 000	Великаны поднимаются над руинами войн драконов и демонов и создают обширную и могущественную цивилизацию на континенте Зен’дрик. Они порабощают эладринов из Шей Тириас Толей и путём магических экспериментов выводят из них эльфов и дроу.
–75 000	Драконы и драконорождённые прибывают в Ку’барру для охраны Хака’торвака.
–60 000	Драконы вступают в контакт с королевствами великанов и начинают обучать великанов магии. Шныряющие под ногами великанов эльфы наблюдают и тоже начинают постигать азы магии. Великаны быстро достигают вершин мастерства в магическом искусстве, создавая чудеса, не превзойдённые даже в наше время.
–40 000	Орды чужаков прибывают в Эберрон из Дал Куора, Мира Грёз. После многих лет войны великаны прибегают к магии драконов, чтобы победить куори и разорвать физическую связь между Эберроном и Дал Куором. Планарный сдвиг потряс Зен’дрик до основания и погрузил большие части материка в море.
–39 000	Сохранившиеся королевства великанов не вполне отправились от вторжения куори. По земле прокатились бедствия и эпидемии, и эльфы использовали эту возможность для мятежа. В отчаянии великаны вновь обратились к магии, при помощи которой они остановили куори, но прежде, чем они смогли повторить катаклизм, на них напали драконы. Цивилизация великанов рушится, дроу скрываются в диких землях Зен’дрика, а эльфы бегут на остров-континент Эренал.

Эпоха Чудовищ

Дата	Событие
–38000	Находясь на своем уединённом континенте, великаны деградируют до состояния примитивных чудовищ. Эльфы обосновываются на Эренале. В Кхорвайре, на территории будущих Бреландии и Даргуна, поднимаются первые королевства гоблинов.
–30 000	В западном Кхорвайре появляются орки и поселяются в королевствах гоблинов.
–25 000	В Эренале возникает Бессмертный Двор. Первые стычки эльфов с драконами, которые начинают череду длительных промежутков перемирия, прерывающихся короткими и разрушительными сражениями раз в несколько столетий.
–16 000	Дакани объединяют народы гоблиноидов и создают величайшую, из когда-либо известных гоблинам, империю. Среди орков западного Кхорвайра появляются Хранители Врат.
–15 000	Основан Джа'шарат — первое поселение на месте современного Шарна.
–14 000	Расцветает и приходит в упадок империя драконорождённых в Ку'барре.
–12 000	Из Фростфелла в Железные горы переселяются дварфы.
–10 000	Тейрнадал — эльфы из северного Эренала — основывают колонию, известную в наши дни как Валенар. Мирное сосуществование длится недолго, и эльфы вступают в войну с дакани. Когда Эреналу грозит новое столкновение с драконами, эльфы покидают колонию.
–9 000	Война с даэлькирами опустошает западные земли Кхорвайра. Джа'шарат становится пустынными руинами Дур'шарат.
–5 000	Ослабленная войной с даэлькирами Даканская империя разрушена распрями и гражданской войной, которая приводит к краху цивилизации гоблиноидов.

Современная эпоха

Дата	Событие
–3 200	Метка Гостеприимства появляется у полурослико́в Талентских равнин. Метки Тени и Смерти появляются среди эльфов Эренала. Драконы с благоговейным трепетом и ужасом наблюдают за тем, как среди «младших» рас раскрывается Пророчество.
–3 000	Лазар ведёт людей из Сарлоны к восточным берегам Кхорвайра. Среди полурослико́в Талентских равнин появляется Метка Исцеления. Малеон Потрошитель закладывает город-крепость Шарат.
–2 800	Метка Письма появляется среди гномов Зиларго.
–2 600	Среди людей догалифаровского Каррната появляется Метка Стражи. Дом Вол, хранящий Метку Смерти, изгнан из Эренала. Создаётся лич Вол. Дом Фиарлан покидает Эренал и поселяется среди людей Кхорвайра.
–2 500	В центральном Кхорвайре появляются обособленные поселения, которые впоследствии станут Пятью Народами. Среди людей догалифаровского Сиира появляется Метка Создания. Среди дварфов Чертогов Мрора появляется Метка Опеки.
–2 200	Бреггор Медведь завоёвывает Шарат и перестраивает его, основывая Шарн.
–2 000	Каррн Завоеватель основывает Каррнат, побеждает оставшиеся поселения гоблиноидов и терпит неудачу при покорении четырёх других человеческих государств.
–1 900	Среди людей догалифаровского Ондейра появляется Метка Пути.
–1 800	Среди людей Элдиинских Пределов появляется Метка Ухода. Убегая из Дал Куора, преследуемые куори калаштары достигают Сарлоны.
–1 500	Куори начинают медленное завоевание Сарлоны, разжигая войны по всему материку. Вторая волна людей достигает западных берегов Кхорвайра. Метки Обнаружения появляется среди полуэльфов Бреландии. Отмеченные драконом дома начинают Войну Меток, чтобы покончить с искажёнными и смешанными метками. Во время войны Шарн разрушен до основания. Учреждены Двенадцать.
–1 043	В Каррнате рождается Галифар I.
–1 022	Галифар занимает престол Каррната.
–1 012	Галифар начинает кампанию по объединению Пяти Народов.
–1 005	Галифар заключает договор с отмеченными драконом домами, предложив им нейтральный статус в обмен на их поддержку в его кампании.
–1 000	Среди людей и полуорков Сумрачного Пограничья появляется Метка Поиска. Шарн отстроен заново.
1 ГК (-998)	Галифар и его пять наследников — Сиир, Каррн, Трейн, Ондейр и Брей — получают власть над Пятью Народами и основывают королевство Галифар.
15 ГК	Галифар I учреждает Магический Конгресс.
28 ГК	Галифаро-лазарская война, начало десятилетнего конфликта.
32 ГК	Пять Народов начинают называть себя именами детей Галифара.
40 ГК	85-летний Галифар передаёт правление королевством своему старшему сыну — Сииру.
53 ГК	Галифар I умирает.
106 ГК	Отмеченными драконом домами признан Дом Кундарак.
299 ГК	Рождается Церковь Серебряного Пламени.
347 ГК	Дом Лайрандар становится владельцем острова на побережье Ондейра и создаёт Дом Бурь.
498 ГК	Исследуя Сумрачное Пограничье, Дом Сивис обнаруживает Метку Поиска. Вскоре после этого создаётся Дом Тарашк.
512 ГК	Король Дарун отдаёт распоряжение о строительстве Обсерватории Звёздных Пиков.
778 ГК	Медузы из Хайбера захватывают Кажак Драл.
789 ГК	Начинают работу почтовые станции Дома Сивис.
802 ГК	Королевство Галифар совместно с отмеченными драконом домами финансирует реконструкцию торгового города Штормовой Предел на северном полуострове Зен'дрика.
811 ГК	Первая молниевая дорога соединяет Твердыню Пламени и Фейрхэвен.
832 ГК	Инквизиция Церкви Серебряного Пламени вырезает ликантропов. Через 50 лет вид практически исчезает.
845 ГК	Король Джарот начинает общественные работы по объединению центрального Кхорвайра молниевыми дорогами. За 20 лет линии объединяют Пять Народов, Зиларго, Чертоги Мрора и Талентские равнины.
878 ГК	Дом Денайт начинает предоставлять клиентам гоблинов наёмников из Даргуна.
894 ГК	Умирает последний правитель Галифара король Джарот. Талин, Кайус и Роанн отвергли наследные права Мишанн. Рогар сохранил верность сестре, и началась Последняя Война.
896 ГК	Основан Орден Изумрудного Когтя.
897 ГК	Лич Вол превращает Кайуса I в вампира.
910 ГК	После мнимой смерти Кайуса I трон Каррната занимает Кайус II, который начинает искать способ освободить своё королевство от Крови Вол.
914 ГК	Чертоги Мрора объявляют о своей независимости. Умирает Талин Трейнский, а Церковь Серебряного Пламени захватывает власть в стране.
918 ГК	Неизвестные диверсанты уничтожают Стеклянную Башню Шарна.
928 ГК	Вен ир'Кесслан ведёт переселенцев из пяти Народов, чтобы создать государство Ку'барра.
956 ГК	Эльфы наёмники Валаес Тейрн захватывают юго-западный Сиир и объявляют суверенитет эльфийского государства Валенар.
958 ГК	Элдиинские Пределы объявляют себя независимым государством под защитой Опекунов Леса и руководством Верховного Друида Олиана.
961 ГК	Боранел становится правителем Бреландии.
962 ГК	Зиларго официально присоединяется к Бреландии.
965 ГК	Дом Каннит доводит до совершенства современных кованых — живых механизмов, созданных, чтобы сражаться в Последней Войне.
969 ГК	Харук возглавляет восстание хобгоблинов. Рождается государство Даргун.
972 ГК	Дом Туранни отделяется от Дома Фиарлан.
976 ГК	Регент Моранна Каррнатская объявляет Орден Изумрудного Когтя вне закона.
980 ГК	В Ондейре начинает своё правление королева Орала.
986 ГК	Три ведьмы, известные как Дочери Соры Келл, прибывают с армией троллей, огров и гноллов в Дроам.
987 ГК	Король Боранел возвращает переселенцев и запечатывает земли западнее Серой Стены. Дочери Соры Келл объявляют суверенитет государства Дроам.
990 ГК	Вступают в строй первые воздушные суда Дома Лайрандар.
991 ГК	Каррнатом начинает править Кайус III.
993 ГК	Джейла Даран становится Хранителем Серебряного Пламени.
994 ГК	Сиир уничтожен — появились Земли Скорби.

996 ГК Тронхолдский договор официально заканчивает Последнюю Войну. Договором официально признаны государства Ондейр, Бреландия, Трейн, Каррнат, Талентские равнины, Зиларго, Ку'барра, Лазарские княжества, Чертоги Мрора, Элдиинские Пределы, Даргун и Валенар. Дому Каннит приказано уничтожить все кузни созидания; оставшиеся кованые признаются разумными существами.

998 ГК Кампания начинается...

Повседневная магия

В Кхорвайре магия стала основным подспорьем в повседневной жизни. Тысячелетиями магия использовалась в ремесле, строительстве, сельском хозяйстве, войне и даже в моде и развлечениях. Среди богатого населения владение магическими «пустячками» стало символом положения в обществе.

Нельзя сказать, что магические товары можно найти в Кхорвайре где угодно, или что магия настолько обыкновенное явление, что считается чем-то обыденным. Деньги и положение дают доступ к большему комфорту, и магия — не исключение. Даже беднейший горожанин получает выгоду от того, что улицы города освещены магией (*вечногорящие фонари*), но он не может себе позволить магически сохранять пищу или постоянно путешествовать по молниевой дороге. Молодой ремесленник может иногда насладиться таким путешествием или приобрести ритуал для зачаровывания своих товаров. Богач же может владеть небесным экипажем, несущим его среди башен Шарна, и охранными ритуалами, уберегающими его состояние от воров.

Широко распространённую магию нельзя сравнивать с высокой магией. В Кхорвайре маги-техники (см. ниже «Маги-техники и мастера ремесленники»), ремесленники, использующие в работе магию, и низшие монахи, заучившие наизусть один или два ритуала — обычное явление. Однако настоящие волшебники, жрецы и другие могущественные заклинатели остаются редкостью. Персонажи игроков являются особенными, их потенциал и способности ставят их над основной массой общества.

Отмеченные драконом дома

В Кховайре большинство, думая о магии, подразумевает отмеченные драконом дома. К примеру, каждый знает, что Дом Ориен управляет молниевой дорогой и службами доставки, что Дом Каннит производит большинство магических товаров, и что Дом Джораско — это первоклассные целители.

Такая репутация отчасти связана с самими драконьими метками, но каждый дом обладает экономическим и магическим превосходством в своей области.

Метка Создания Дома Каннит делает его наследников с драконьими метками лучшими техномагами и мастеровыми в Кхорвайре. Но также Дом Каннит управляет ремесленными гильдиями, маги-техники и ремесленники которых не имеют драконьих меток, но получают лучшее обучение.

Конечно, многие ремесленники и маги-техники не отчитываются перед Домами или не состоят в гильдиях и торговых организациях, контролируемых отмеченными драконом домами. Поколениями такое положение дел было приемлемым, поскольку частное лицо или маленькая независимая гильдия не представляли Домам никакой экономической угрозы.

В последние годы это отношение стало меняться. После окончания Последней Войны состояние большинства Домов пошатнулось. Пяти Народам всё ещё требуется оружие и военные товары, поскольку они восстанавливают свои армии, но масштабы закупок не сравнимы с военным временем. Страны по-прежнему нанимают наёмников, но в большей степени для защиты и за меньшие деньги. Путешествовать стало, возможно, более безопасно, но мало у кого возникает необходимость ездить по различным местам, поскольку большинство сосредоточено на восстановлении своих домов. Сфер бизнеса ещё более чем достаточно, чтобы сохранить рентабельность каждого из Домов — но для тех, кто в течение столетия привыкал к мощному притоку богатства, что-либо меньшее уже кажется недостаточным.

Кроме того, отмеченные драконом дома не меньше стран Кхорвайра уверены в том, что в ближайшем будущем грядёт новая война. Если это случится, отмеченные драконом дома надеются занять такое положение, в котором воюющие страны будут зависеть от их товаров и услуг. И они не намерены делиться ни с кем из конкурентов.

Решая эти вопросы, отмеченные драконом дома стали предпринимать действия против магов-техников, исполнителей ритуалов и остальных, чья деятельность связана с созданием товаров или предоставлением услуг, которые обычно ассоциируются с Домами. К примеру, службы сообщений стали целью Дома Сивис, а Дом Каннит принимает серьёзные меры против магов-техников, предоставляющих магические товары.

Пока их действия чисто экономические. Дома могут попытаться откупиться от личностей, угрожающих их монополии в данном обществе, могут подрезать цены или даже отказаться иметь дело с любым, кто пользуется услугами таких ремесленников. В большинстве случаев, предпринимаемые ими действия успешны, но в ряде случаев они заставили многих независимых магов-техников и заклинателей создать свои собственные гильдии. Эти организации не настолько крупны и влиятельны, чтобы открыто конкурировать с Домами, но они способны противостоять экономическому запугиванию. Как Дома будут бороться с организованной конкуренцией — пока неизвестно.

Недавние тенденции к объединению не означают, что отмеченные драконом дома уличили в их действиях, не говоря уже о том, что они коснулись каждого использующего магию ремесленника в каждом посёлке или городе Кхорвайра. Это далеко не так. Большая часть из них даже не подозревает о том, что Дома обратили своё внимание на конкурентов-одиночек, либо лишь краем уха слышали об этом. Такое поведение Домов отражает недавние изменения отношения, которые на настоящий момент коснулись лишь конкурентов в крупнейших поселениях Кхорвайра. Пройдёт ещё какое-то время, до того как Дома начнут обихаживать или запугивать деревенских магов-техников среднего звена, если они вообще станут это делать.

Маги-техники и мастера ремёсел

Большая часть магических услуг и товаров, доступных горожанину среднего класса, производится магами-техниками. В широком смысле, маг-техник — это личность, которая зарабатывает на жизнь предоставлением магических товаров и услуг или созданием магических предметов и эффектов, используя ритуалы. С этой точки зрения, любой — и старейшина с поверхностными знаниями, и даже опытный техномаг (см. Руководство игрока по Эберрону) — может считаться магом-техником. Однако в более узком смысле, термин «маг-техник» относится к тому, кто потратил годы на совершенствование работы с одним ритуалом, самое большее — с двумя-тремя. Он изучил его настолько основательно, что держит его лишь в своей голове. Маг-техник может расширить свои способности, но лишь потратив дополнительные годы на изучение новых ритуалов.

Такие ремесленники как кузнецы, гончары, зодчие и ткачи помимо своего ремесла зачастую изучают один-единственный ритуал. Как правило, это ритуал низкого уровня, повышающий качество их товаров. Этот ритуал часто совмещается с молитвой какому-либо божеству, которому поклоняется ремесленник, и, по сути, такая молитва может быть даже необходимым для ритуала компонентом.

В редких случаях ремесленник настолько хорош в том, что он делает, или так долго трудится в области, окутанной магией, что развивает способность насыщать магией свои творения без сознательного усилия и знания. Эти «мастера ремёсел» способны создавать магические предметы, как если бы они исполняли ритуал Заколдовать Магический Предмет, но при этом без фактического знания о ритуале и траты на стоимость компонентов. Такой мастер ограничен созданием предметов, относящихся к сфере его специализации, и не способен прогнозировать, когда в его мастерской появится магический предмет. Обладание предметом, созданным одним из таких мастеров, даже если он не магический, считается признаком статуса и престижа.

Использование повседневной магии

Так что же такое «повседневная магия»? Какой вид товаров и услуг доступен жителям Пяти Народов? Приведенные ниже описания — не полный их список. Выстраивая свою кампанию, проявите своё воображение и понимание культур Кхорвайра. В Руководстве игрока по Эберрону

предложены цены на описанные здесь услуги, которыми с большой вероятностью могут воспользоваться персонажи игроков.

Сельское хозяйство и животноводство

Продовольственные запасы — зерно и скот, поля и пастбища — бесспорно, самые важные стороны любого общества. Даже несмотря на то, что фермеры, разнорабочие и скотоводы часто относятся к беднейшим жителям страны, очень многие маги-техники сделали свои услуги доступными для столь важной отрасли.

Несмотря на то, что Дом Вадалис наиболее прочно ассоциируется с выведением пород животных, он использует как магические, так и обычные технологии, чтобы обеспечить здоровое потомство мясомолочного скота, а также продаёт ритуалы, помогающие защитить земли от насекомых, сусликов и прочих вредителей. Группы фермеров иногда скидываются и нанимают Дом Лайрандар, чтобы скорректировать погоду над своими полями, чтобы уберечь их либо от засухи, либо от наводнения. Дом Джораско предоставляет услуги, предотвращающие падёж скота или болезни зерновых культур, а Дом Каннит продаёт (или сдаёт в аренду) магический инвентарь, позволяющий быстрее и эффективнее собирать урожай.

Хоть полурослики Дома Галланда и редко предоставляют магические услуги непосредственно самим фермерам и скотоводам, зато они часто предоставляют финансовую поддержку тем, кому требуется помощь, или осуществляют переговоры между землевладельцами и отмеченными драконом домами. В конце концов, Дом Гостеприимства одним из первых ощущает финансовые потери, если фермы и скотные дворы Кхорвайра переживают нелёгкие времена.

Связь и поставки

Беря во внимание политический и географический климат Кхорвайра — где большие города стоят на пересечении разбитых трактов и опасных чащоб, где путешествия либо дороги, либо опасны, хотя и королям, и рядовым гражданам хочется знать о происходящем за пределами смертоносных пустошей — поддерживание связи на больших расстояниях становится огромным благом, цена которого не имеет значения.

И эта цена весьма высока.

Дом Сивис применяет ритуалы и магические предметы (такие как, например, *говорильные камни*) для отправки сообщений на тысячи километров. Эта связь хорошо защищена, почти безошибочна и весьма дорога. Этой услугой пользуются лишь богатейшие торговцы, аристократы и военные лидеры Кхорвайра, и то лишь тогда, когда того требует необходимость.

Куда как более распространены несколько менее дорогие услуги Дома Сивис, связанные с документами. Исполняя ритуалы, писцы Дома могут защитить текст документа нераскрываемым кодом, осуществить перевод на любой язык и нотариально заверить кредитные бумаги и письма, используя идентификационные метки, которые практически невозможно подделать (последняя из этих услуг сделала Дом Сивис очень важным элементом банковской системы и торговли Кхорвайра, что крайне раздражает Дом Кундарак, который иным образом управляет различными банковскими гильдиями и кредитными домами и предпочёл бы, чтобы его клиенты не полагались на услуги другого Дома).

Дом Сивис обслуживает множество почтовых станций во множестве поселений, мест, где могут быть отправлены или получены сообщения. Такой способ связи дешевле, чем отправка сообщения адресату напрямую.

Дом Ориен специализируется на курьерской службе и услугах доставки, особенно на дальние расстояния, используя для этих целей или молниевую дорогу, или ритуал Связанного Портала. Такой способ доставки не столь быстр, как голосовая связь посредством *говорильных камней*, но лучше подходит для пересылки документов или посылок на дальние расстояния, с чем и связана их достаточно высокая стоимость.

Ремесло и строительство

Несмотря на то, что часть использующих магию ремесленников — независимые маги-техники, большинство из них связано с отмеченными драконом домом или с гильдией, которой управляет Дом. Тем, кто в состоянии заплатить, Дом Каннит предоставляет инструменты и строительные материалы для строительства зданий, способных выдерживать действие погоды, времени и простой небрежности. Его члены строят кузницы, которые улучшают навыки работающих в них кузнецов, и прялки, способные пронизывать пряжу крупицами магии. И Каннит, и Лайрандар имеют право строить здания, которые не смогли бы существовать без магии — одни из них необычных форм (Каннит), другие способны парить в воздухе, подобно башням Шарна (Лайрандар).

Часть доходов Дома Кундарак связана с предоставлением богатым и могущественным охранных систем, включая порталы, которые не могут быть открыты без специального пароля, и призрачные колокольчики, которые начинают звонить, когда к ним приближается нарушитель. Известно, что Дом Ориен время от времени перемещает целые здания, когда его нанимают для такой работы.

Комфорт и гостеприимство

Галланда известна как Дом Гостеприимства, и в сфере магии комфорта он наиболее известен. Его таверны и гостиницы предоставляют гарантированно чистую еду и воду (или даже зачарованную, чтобы уберечь здоровье клиента), комнаты, в которых нет вредителей, и даже такие, которые зачарованы от уличного шума. Галланда также предоставляет услуги для балов и празднований богачей, такие как бездонные чаши для пунша, самоочищающиеся блюда, оживлённые украшения и музыкальные инструменты.

Но магия комфорта не ограничена лишь тавернами, вечеринками и Домом Галланда. Маги-техники всех домов (также как и многие независимые) знают, как создавать простые предметы удобства, такие как магические уличные фонари, которые никогда не гаснут, ящики для хранения, в которых не портится еда, кровати, гарантирующие крепкий сон без кошмаров и даже мусороприёмники, немедленно превращающие отходы в плодородную землю. Исполнение ритуалов вроде Сделать Целым — обычная (хотя и дорогая) услуга, предоставляемая Домом Каннит. Городская мостовая, на которой нет грязи, случайного мусора и лошадиного помёта, магазин, в котором прохладно и комфортно даже в жаркий летний день, вечеринка, на которой бокалы наполняются, как только касаются стола — всё это указывает на использование магии комфорта.

Слежка, шпионаж и расследования

Будучи загнанными в угол чудовищем, которое не удаётся опознать, или столкнувшись с невиданным доселе заклинанием, городская стража и даже Маршалы Стражи Дома Денайт иногда обращаются к другим Домам. Наиболее часто это Дома Туранни и Фиарлан, обладающие первоклассной магией слежения. За исключением ряда публичных или могущественных фигур, эти Дома с удовольствием проведут слежку за любой личностью или любым местом — за деньги. За очень, очень большие деньги.

Некоторые менее добросовестные отпрыски Дома Фиарлан и Дома Туранни предоставляют свои услуги и остальным — политикам, преступникам, частным детективам и даже искателям приключений. Относительно преступной деятельности, которая может осуществляться за счёт этих услуг, Дом заявляет, что его услуги для этих целей не используются. И если такое случается, Дом сложно в этом обвинить. На деле, эти Дома также продают ритуалы и услуги для защиты о слежки, что, конечно же, является простым совпадением.

Частными расследованиям наиболее часто занимаются Дом Медани и Дом Тарашк.

Верный своей драконьей метке, Дом Тарашк — лучший в розыске людей и вещей, в то время как детективы Дома Медани, при помощи магии ритуалов, добиваются превосходных успехов в распутывании различного рода тайн.

Перевозки

Наиболее распространённая повседневная магия в Эберроне связана с множеством способов перевозок. Наиболее известные из них — молниевая дорога Дома Ориен и стихийные галеоны и воздушные суда Дома Лайрандар. Наиболее часто эти виды транспорта используют богачи, но даже представители среднего класса изредка могут себе позволить попутешествовать по молниевой дороге.

Молниевая дорога и стихийные галеоны — далеко не единственные магические виды транспорта. Летающие повозки перевозят людей по Шарну, животные магических пород используются в качестве средства передвижения или оружия, а многие торговые караваны используют зачарованную сбрую, чтобы повысить скорость и выносливость вьючных животных. У многих правительств и серьёзных институтов есть свои

собственные постоянные круги телепортации, служащие постоянным средством перемещения из одного места в другое.

Путешествия

Никогда ещё мир Эберрона не был так мал, как в современную эпоху. У путников нет больше необходимости предпринимать многомесячные путешествия, пересекая материк, ведь молниевая дорога — экономичный способ добраться до места назначения и значительно сэкономить время. При помощи стихийного галеона или воздушного судна можно быстро добраться даже до отдалённого Зен'дрика и Сарлоны. Если требуется немедленное перемещение, то вам будет счастлив помочь Дом Ориен со своей обширной сетью порталов, связывающий почти каждый город и место... за соответствующую плату.

Скакуны

Верховые лошади, пони и другие обычные верховые животные такое же обычное явление в Эберроне, как и в других мирах. Грифоны, гигантские орлы и другие летающие скакуны также доступны тем, кто способен оплатить их покупку и содержание. В Кхорвайре есть существа, которые водятся только здесь. Независимо от того, улучшены ли они магически посредством ритуалов, специально выращены или одомашнены, полезные способности эти скакунов пригодятся тем, кто умеет на них ездить.

Резун, когтеног и шустрик: По Талентским равнинам бродят гигантские рептилии. В давние времена, жившие и охотившиеся в этих землях полурослики приручили этих зверей, чтобы использовать в качестве верховых животных. Наиболее распространённые из этих животных — резун и когтеног. Они оба ходят на двух ногах и вооружены острыми, как бритва, когтями и внушающими ужас зубами. Это идеальные скакуны для боевых действий и путешествий. Полурослики также используют более маленького зверя, известного как шустрик. Он рождён для скорости и, несмотря на свой размер, способен идти в ногу с обычной верховой лошадью.

Дракондор: Национальный символ Ондейра — дракондор — используется Рыцарями Таинства и другими военными организациями. Несмотря на то, что он обычно не продаётся, его можно найти на чёрном рынке.

Планер: Уроженец Талентских равнин — планер — это летающая рептилия с тонким гребнем на голове и пучками ярких, цветных перьев. Полурослики используют планеров для разведки и для отслеживания путей миграции стад животных.

Боевой конь магической породы: Дом Вадалис магически изменяет обычных существ, выводя их улучшенные породы. Боевой конь магической породы ценится за выносливость, интеллект и скорость.

Валенарская скаковая лошадь: Для своих воинов эльфы Валенара разводят лошадей, которые считаются самыми быстрыми в Кхорвайре. Валенарский всадник способен ворваться в гущу боя, нанести удар и стремительно умчаться прочь.

СКАКУНЫ

Скакун	Цена (зм)	Скорость	В час	В день	Нормальная нагрузка (ф.)	Тяжёлая нагрузка (ф.)	Толкать/ Тащить (ф.)
Резун	1 800	8	6,5 км	65 км	250	500	1 250
Когтеног	680	6	5 км	50 км	170	340	850
Дракондор	3 400	15 (полёт)	24 км	240 км	170	340	850
Шустрик	520	10	16 км	160 км	160	320	800
Планер	2 600	15 (полёт)	24 км	240 км	170	340	850
Боевой конь магической породы	1 000	10	16 км	160 км	275	550	1 375
Валенарская скаковая лошадь	360	12	19 км	190 км	175	350	875

Резун **Громила 6 уровня**
Большой природный зверь (рептилия, скакун) Опыт 250
Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +3
Хиты 85; **Ранен** 42
КД 18; **Стойкость** 20, **Реакция** 18, **Воля** 16
Скорость 8
Е **Укус** (стандартное; неограниченный)
+9 против КД; урон 1к8 + 5 и продолжительный урон 3 (спасение оканчивает).
Е **Лапы** (стандартное; неограниченный)
+9 против КД; урон 2к4 + 7.
Неистовый скакун (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 6 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**
Если всадник промахивается провоцированной атакой, резун может свободным действием совершить атаку лапами против врага в пределах его досягаемости.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 20 (+8) **Лов** 15 (+5) **Мдр** 10 (+3)
Тел 15 (+5) **Инт** 2 (–1) **Хар** 6 (+1)

Когтеног **Налётчик 3 уровня**
Средний природный зверь (рептилия, скакун) Опыт 150
Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +1
Хиты 46; **Ранен** 23
КД 17; **Стойкость** 16, **Реакция** 16, **Воля** 13
Скорость 6
Е **Лапы** (стандартное; неограниченный)
+9 против КД; урон 1к8 + 3.
Бросок когтенога (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 3 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**
Когда всадник когтенога совершает атаку в броске, и всадник и когтеног совершают стандартные рукопашные атаки.
Средний скакун
Управлять когтеногом может существо Маленького размера.
Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 16 (+4) **Мдр** 11 (+1)
Тел 14 (+3) **Инт** 2 (–3) **Хар** 6 (–1)

Дракондор **Громила 8 уровня**
Большой природный зверь (скакун) Опыт 350
Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +11; сумеречное зрение

Хиты 108; **Ранен** 54
КД 20; **Стойкость** 22, **Реакция** 19, **Воля** 20
Скорость 3, летая 12, дальний перелёт 15

Е **Когти** (стандартное; неограниченный)

+11 против КД; урон 2к8 + 6, и дракондор сдвигает цель на 1 клетку.

Поразительные инстинкты (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 8 уровня; неограниченный) ✦ **Скакун**

Всадник дракондора совершает две проверки инициативы и выбирает лучший результат. Кроме того, всадник получает бонус +2 к проверкам Внимательности.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 23 (+10) **Лов** 11 (+4) **Мдр** 14 (+6)
Тел 18 (+8) **Инт** 2 (+0) **Хар** 6 (+2)

Шустрик — Налётчик 2 уровня

Средний природный зверь (рептилия, скакун) — Опыт 125

Инициатива +5 **Чувства** Внимательность +1
Хиты 36; **Ранен** 18
КД 16; **Стойкость** 15, **Реакция** 14, **Воля** 12
Скорость 10

Е **Укус** (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1к8 + 3.

Рывок шустрика (движение; когда является скакуном дружественного всадника как минимум 2 уровня; на сцену) ✦ **Скакун**

Шустрик совершает шаг на 4 клетки.

Средний скакун

Управлять шустриком может существо Маленького размера.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 16 (+4) **Лов** 14 (+3) **Мдр** 11 (+1)
Тел 12 (+2) **Инт** 2 (–3) **Хар** 6 (–1)

Планер — Налётчик 7 уровня

Большой природный зверь (рептилия, скакун) — Опыт 300

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +9
Хиты 77; **Ранен** 38
КД 22; **Стойкость** 19, **Реакция** 20, **Воля** 17
Скорость 5, летая 10, дальний перелёт 15

Е **Укус** (стандартное; неограниченный)

+12 против КД; урон 2к6 + 4.

У **Ныряющий удар** (стандартное; используется только во время полёта; неограниченный)

Планер совершает атаку в броске и получает бонус +2 к броску атаки вместо обычного бонуса +1. После атаки в броске он совершает шаг на 2 клетки.

Ловкость в воздухе (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 7 уровня) ✦ **Скакун**

Во время полёта планер предоставляет своему всаднику бонус +1 ко всем защитам.

Поймать ветер (свободное; на сцену)

Планер может парить до конца своего следующего хода.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Сил 17 (+6) **Лов** 19 (+7) **Мдр** 12 (+4)
Тел 13 (+4) **Инт** 2 (–1) **Хар** 6 (+1)

Боевой конь магической породы — Громила 5 уровня

Большой природный магический зверь (скакун) — Опыт 200

Инициатива +4 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 76; **Ранен** 38
КД 17; **Стойкость** 19, **Реакция** 16, **Воля** 15
Скорость 8

Е **Удар копытом** (стандартное; неограниченный)

+8 против КД; урон 1к8 + 9.

У **Растаптывание** (стандартное; неограниченный)

Боевой конь магической породы может переместиться на расстояние, равное своей скорости, входя в пространство врагов. Это перемещение вызывает провоцированные атаки, и боевой конь должен завершить своё перемещение в незанятой клетке. Когда боевой конь входит в пространство врага, он совершает атаку растаптыванием: +6 против Реакции; урон 1к8 + 6, и цель сбивается с ног.

Боевой конь (когда является скакуном дружественного всадника как минимум 5 уровня) ✦ **Скакун**

Когда всадник боевого коня совершает атаку в броске, он получает бонус +6 к броскам урона.

Связь с всадником (когда дружественный всадник как минимум 5 уровня тратит исцеление; на сцену) ✦ **Скакун**

Боевой конь магической породы получает временные хиты в размере, равном значению исцеления всадника.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Выносливость +10
Сил 22 (+8) **Лов** 14 (+4) **Мдр** 12 (+3)
Тел 16 (+5) **Инт** 3 (–2) **Хар** 10 (+2)

Валенарская скаковая лошадь — Налётчик 2 уровня

Большой фейский зверь (скакун) — Опыт 125

Инициатива +7 **Чувства** Внимательность +3; сумеречное зрение
Хиты 37; **Ранен** 18
КД 18; **Стойкость** 14, **Реакция** 16, **Воля** 14
Скорость 10

E **Удар копытом** (стандартное; неограниченный)
+7 против КД; урон 1к6 + 6.

Проворный зверь (движение; на сцену)
Валенарская скаковая лошадь совершает шаг на 2 клетки.

Стремительный скакун (малое; когда является скакуном дружественного всадника как минимум 2 уровня; на сцену) ✦ **Скакун**
Валенарская скаковая лошадь получает до конца своего следующего хода бонус +4 к скорости.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** —
Навыки Выносливость +7
Сил 14 (+3) **Лов** 18 (+5) **Мдр** 14 (+3)
Тел 13 (+2) **Инт** 2 (–3) **Хар** 9 (+0)

ДОРОЖНЫЕ ДОКУМЕНТЫ

В Кхорвайре путешественники вольны идти туда, куда захотят, но определённые ограничения всё же существуют. Подозрения и старые обиды создали барьеры между Пятью Народами, которых не было во времена Галифара. Посетителям соседних земель часто требуется каким-то образом идентифицировать себя, чтобы власти другой страны смогли отследить их маршрут и определить возможные угрозы.

Дорожные документы предстают во множестве форм, но все они содержат описание путешественника, его характерные черты, место жительства и прочую похожую информацию. За разумную плату власти и отмеченные драконом дома выдают дорожные документы, нотариально заверенные Домом Сивис.

Экипажи и караваны

Путешествие в повозке или караване Дома Ориен — хороший способ пересечь большое расстояние, не привлекая к себе особого внимания. Большинство караванов — это длинная вереница телег и фургонов, запряжённых лошадьми или быками, а также вьючные животные и их владельцы. Караван не нанимается, поскольку каждый платит за путешествие в составе каравана до своего места назначения. Караванщики, как правило, не берут платы с искателей приключений, которые предлагают свои услуги в качестве охранников.

Экипажи Дома Ориен следуют по установленным маршрутам в черте города или между поселениями. Путешественники могут нанять экипаж и до другого места назначения, но дешевле будет взять билет на почтовый экипаж, поскольку они курсируют между основными торговыми точками в регионе.

Типичный экипаж Дома Ориен — это закрытая повозка с четырьмя крепкими лошадьми, разделённая на два отделения, одно для экипажа, второе для пассажиров или груза. На амортизированных скамьях могут разместиться до двенадцати пассажиров. Экипаж повозки состоит из кучера и швейцара, также выполняющего роль телохранителя.

Молниевая дорога

Королевство Галифар уполномочило Дом Каннит и Дом Ориен построить средство быстрого перемещения по стране. Делалось это для того, чтобы ускорить передвижение солдат, товаров и жителей, и избавиться от вяло ползущих караванов. Каждый Дом принял участие в создании молниевой дороги, но она бы не смогла существовать без *камней-проводников* Дома Каннит.

Эти большие светящиеся сферы сами по себе инертны, но если их поместить в ряд, они образуют путь магической энергии. *Камни-проводники* устанавливаются на дне специальных вагонов, экипажей и других транспортных средств. Когда такое транспортное средство помещают на заранее созданный путь, *камни-проводники* на земле мягко и аккуратно отталкивают камни на повозке, заставляя её парить. Этот эффект создаёт эффективный, лишённый трения способ перемещения, позволяющий транспортному средству перемещаться намного быстрее, чем обычным способом.

Однако *камни-проводники* не обеспечивают движущую силу. Дом Ориен и гномы Зиларго решили эту проблему, привязав к повозке стихийного духа. Объединение стихийных повозок с длинными линиями пассажирских вагонов, грузовых контейнеров и прочих устройств для транспортировки дало жизнь молниевой дороге, названной так из-за того, что по мере движения состава *камни-проводники* производят яркие вспышки.

Молниевая дорога сохранилась и осталась такой же быстрой, как и в прошлом, но её сеть ограничена. Из-за столетнего конфликта Дом Ориен не смог протянуть линии за пределы Пяти Народов, а передвижение между некогда враждовавшими странами было сильно ограничено. Поэтому на сегодняшний момент по молниевой дороге можно добраться до мест, расположенных в пределах Пяти Народов, а также существует несколько остановок в Зиларго, Чертогах Мрора и Талентских равнинах. Теперь, когда война окончилась, Дом Ориен начал расширять сеть молниевых дорог и активно нанимает местных рабочих, чтобы протянуть линии в новые земли.

Размещение

Пассажиры молниевой дороги могут выбрать между тремя уровнями удобств. Большая часть путешествует в среднем классе, получая сиденье, скромную еду и место в спальном вагоне. Бедные (или бережливые) выбирают третий класс, где из всех удобств получают лишь неудобную скамью. Те, у кого есть стиль и монеты, могут выбрать первый класс и наслаждаться амортизированными диванами, большими кроватями, хорошей едой и персоналом, следящим за тем, чтобы пассажиры ни в чём не нуждались. Самые богатые путешествуют в своих собственных вагонах, которые за кругленькую сумму прицепляют к составу.

Примерно треть молниевого состава состоит из грузовых вагонов для перевозки скота, текстильных товаров и прочих материалов. Вход в грузовой вагон строго запрещён, но время от времени заходят и туда. Те, кому некуда податься, находят своё пристанище среди мешков и ящиков таких вагонов.

Стихийный транспорт

Стихийные суда существовали на протяжении многих столетий, но лишь во время Последней Войны Зиларго стал производить такой транспорт в большом количестве. В последнее время стихийный транспорт набирает популярность и встречается по всему материку и за его пределами.

Стихийное воздушное судно

Считающиеся самым передовым транспортом, разработанным в Зиларго, стихийные воздушные суда — новое дополнение к транспортным услугам Дома Лайрандар. С их помощью Лайрандар начал разрушать монополию Дома Ориен в области перевозок.

Стихийные воздушные суда по своему внешнему виду похожи на обычные парусные, но вместо паруса они снабжены стабилизаторами, рулями направления и крыльями. У каждого стихийного воздушного судна есть четыре распорки (две над судном, две под ним), в которых находится стихийный дух, движущий судно. Когда судно в воздухе, распорки формируют путь, вдоль которого неистовствует элементаль. Существо, опоясывающее судно, может выглядеть как бушующий диск электричества, огня или воздуха, в зависимости от его происхождения.

Несмотря на то, что судно летает за счет элементаля, удивительной силы этого существа недостаточно, чтобы поднять судно от земли.

Поэтому все стихийные воздушные суда строят из легкодрева — редкого и дорогого сорта дерева, собранного в лесах Эренала. Из-за чрезвычайно высокой стоимости материалов число стихийных воздушных судов ограничено, и их используют только самые богатые и самые могущественные.

Стихийная наземная повозка

Это необычное транспортное средство встречается только у членов Домов Ориен, Каннит и Кундарак. Стихийная наземная повозка похожа на фургон большого размера. Стихийное существо, обычно дух земли, находится в осколке Хайбер, расположенном в передней части повозки. Наземная повозка может перевозить до восьми пассажиров или значительное количество груза.

Стихийный галеон

Стихийные галеоны — наиболее распространённый стихийный транспорт, использующийся по всему Кхорвайру. Являясь основной частью торгового флота Дома Лайрандар, стихийные галеоны можно встретить во всей морях Кхорвайра и вне его. Похожие по внешнему виду на обычные парусные суда, стихийные галеоны превосходят их по грузоподъёмности и скорости. Стихийный галеон оснащён вполовину меньшим числом парусов по сравнению с обычным парусным судном, и отличается от них необычным кольцом движущегося воздуха — пойманным элементалем, который движет судно.

Разнообразие среди стихийных галеонов, в основном, внешнее, это скорее отражение личности мастера в его творении, но несколько видов стоят особняком. Когда разразилась Последняя Война, ремесленники Зиларго запустили производство штормовых кораблей — могучих боевых кораблей с внушительным вооружением, которые получили своё название благодаря тьме и штормовым тучам, создаваемым пойманными стихийными духами. Другая разработка способна перемещаться под водой, хотя до заключения мира их успели выпустить всего три экземпляра. Могут существовать и другие варианты — слухи рассказывают о необычных прототипах, разработанных в разгар войны — но все они остаются скрыты в тайных мастерских Зиларго и анклавах Дома Лайрандар.

Транспорт/Способ	Тариф	Найм	Скорость	В день	В час
Караван	65 мм/км	—	4	32 км	3,2 км
Экипаж	65 мм/км	20 зм/день	10	80 км	8 км
Стихийное воздушное судно	65 см/км	17 000 зм/день	20	675 км	32 км
Стихийный галеон	2 см/км	750 зм/день	10	195 км	8 км
Молниевая дорога			60	1 160 км	48 км
Первый класс	3 см/км	1 000 зм/день			
Средний класс	1 см/км	—			
Третий класс	2 мм/км	—			
Парусное судно, Лазар	3 см/км	200 зм/день	8	155 км	6,5 км
Парусное судно, обычное	2,5 см/км	160 зм/день	7	135 км	5,5 км
Связанный Портал	50 зм	—			
Доступ к кругу телепортации	50 зм	—			

Обычный транспорт

Несмотря на то, что за соответствующую цену доступны путешествия на магическом транспорте, многие полагаются на куда более дешёвые способы. На каждый стоящий в порту стихийный галеон приходится десять обычных парусных судов — барки, галеры и шлюпки (все они представлены в *Сокровищнице искателя приключений*). В доке также могут стоять быстрые корабли Лазарских Княжеств — элегантный транспорт, ценимый за быстроходность и манёвренность. Но даже обычный транспорт может обладать магическими улучшениями. Например, парусные суда Дома Лайрандар оборудованы магическими штурвалами, позволяющими отмеченным драконом лоцманам выжимать из кораблей больше скорости, чем позволяет ветер и море.

Порталы

Дом Ориен поддерживает обширную сеть кругов телепортации в городах Пяти Народов. За пределами Пяти Народов они менее распространены и ограничены крупными городами и столицами государств. Тем не менее, Ориен вкладывает средства в расширение этой услуги, экспедиции в отдалённые регионы идут полным ходом, что позволит клиентам добираться даже до самых далёких мест.

Дом Ориен обеспечивает управление порталами, находящимися в огромных станциях, отличительной особенностью которых являются прекрасные помещения — комнаты, рестораны, магазины и минеральные источники — всё, чтобы побаловать своих клиентов и защитить круги от несанкционированного использования. Для тех, кто готов платить, отпрыски Дома Ориен исполняют ритуал Связанного Портала, позволяющий быстро переместиться между двумя любыми кругами телепортации Дома. Также Дом позволяет опытным заклинателям использовать свои круги телепортации в качестве исходной точки их собственных ритуалов, что позволяет снизить стоимость компонентов ритуалов Связанный Портал или Истинный Портал, как написано в описании ритуалов в *Книге игрока*. Понимая, что любой, у кого есть доступ к ритуалу Связанного Портала, может его использовать, Дом хорошо охраняет связанную с каждым из них последовательность знаков.

Чудесные места

Эберрон — мир магии. Магия течёт в потоках океана, поднимается от корней деревьев, подобно туману, оседает на склоны гор. Время от времени магия собирается, накапливается и просачивается в землю до тех пор, пока та может её вместить. Иногда живые существа этого мира находят способ обуздать окружающую магию. В результате, независимо от того, природного оно происхождения или искусственно созданное, появляется чудесное место — область, географическая особенность или механизм, пронизанный магией.

Знание о чудесном месте

Используйте таблицу «Сложность и урон в зависимости от уровня» (*Руководство Мастера* 42), чтобы установить Сл, которая требуется персонажам, чтобы узнать что-нибудь о данном чудесном месте. Большинство подобных проверок связано с Магией, но для получения знания о месте, пронизанном духовной силой или имеющим религиозное значение, необходимо полагаться на Религию. Для получения сведений о древнем или печально известном месте может потребоваться История. В большинстве случаев, умеренно сложные проверки позволят персонажу узнать какие-то простые детали об этом месте или устройстве. Для получения более специфичной информации (в том числе о том, как управлять окружающей магией) должны требоваться сложные проверки. По вашему усмотрению, особенно туманные или могущественные места могут привлекать проверки против Сл на 5 выше, чем Сл трудных проверок, или это может быть тайная информация, требующая изучения или мощных предсказательных ритуалов.

Тип места

Некоторые чудесные места — результат преднамеренной манипуляции. Они созданы посредством исполнения ритуала Заколдовать Магический Предмет, хотя для этого иногда требуются дополнительные редкие компоненты. Другие чудесные места возникли случайно, окружающая магия Эберрона или других планов слилась и приняла форму области «природного» волшебства.

К наиболее распространённым видам чудесных мест относятся области, в которых окружающая магическая энергия или эмоциональная травма заставили измениться землю.

Зоны проявления: Наиболее часто чудесные места возникают там, где проявляются другие планы или их регионы (см. «Планарное воздействие» стр. 259). Вид магии, которой пронизана зона проявления, зависит от того плана или планарного региона, с которым она связана. Например, зоне проявления, связанной с Доллархом, соответствует некромантная магия, а в зоне, связанной с Фернией, вероятно, накапливается магия, связанная с огнём. Магия, которая удерживает башни Шарна, происходит от связанной с Сиранией зоны проявления, в которой построен город.

Длительное воздействие магии: Области, подвергающиеся постоянному воздействию магии или частому воздействию в течение долгого времени, могут стать чудесными местами. Это может быть место великого мистического разрушения периода Последней Войны или «свалка» неудачных экспериментов из старой лаборатории Дома Каннит.

Священное место: Святые алтари, древние храмы, рощи друидов и другие подобные места иногда получают искру духовной или первородной силы.

Груз смерти: Области, в которых умерло огромное множество людей (такие как вырезанные города или старые тюрьмы), или где было убито одно могучее существо (такое как могила древнего дракона), иногда накапливают достаточное количество сущностей погибших, чтобы стать чудесным местом.

Мистические машины: Созданные наиболее амбициозными ремесленниками и опасными злодеями Эберрона мистические машины — устройства ужасающей силы и определённого назначения. Мистическая машина может стать материалом для великих приключений, когда персонажи пытаются уложиться в срок, чтобы предотвратить её создание или ищут способ её разрушить прежде, чем она будет закончена или использована.

Создание мистической машины куда как более трудное занятие, чем создание обычных магических предметов. Для этого могут потребоваться древние секреты, известные только демонам или драконам, куори или даэлькирами. Компоненты могут быть уникальными для современной эпохи, может потребоваться окружающая магия или определённое расположение лун или планов. Процесс создания требует долгого и сложного ритуала, для завершения которого могут потребоваться недели или даже годы.

Мистические машины сложны в использовании и склонны к сбоям в работе. Большинство проверок для управления мистической машиной относится к очень трудным. Если проверка провалена на 10 или больше, или если оператор провалил испытание навыка на управление ей, машина разваливается на части или самоуничтожается — возможно, весьма жестоко.

Использование чудесных мест

Найти, опознать и изучить чудесное место недостаточно — персонаж должен также знать, как его активировать. Ниже приведены наиболее распространённые способы это сделать.

Окружение/Постоянство: Некоторые чудесные места обладают эффектами, которые просто происходят, независимо от того, делается что-либо или нет.

Церемония: Активация может быть связана как с чем-то столь безвредным, как исполнение определённой песни, так и с чем-то тягостным, вроде жертвования магического предмета, или с чем-то ужасным, вроде пролития крови невинного.

Внешний фактор: Магия некоторых чудесных мест может пробуждаться только в полночь летнего солнцестояния, или когда светят нужные звёзды, или во время грозы, или в годовщину смерти короля Джарота.

Близость: Чудесное место может активироваться, когда в его пределах появится определённое существо или предмет. Место, основанное на Метке Пророчества (см. стр. 17) может пробудиться, когда в него войдет кто-то, носящий драконью метку. Рунный круг Даргуна может заработать, когда в него войдёт гоблин, а древним алтарём Тёмной Шестёрки сможет воспользоваться тот, кто носит Тёмную Звезду (см. стр. 244).

Ритуал: Некоторые чудесные места связаны с уникальным ритуалом. Персонажам необходимо найти такой ритуал, вернуться в чудесное место и исполнить его, чтобы активировать место.

Применение навыка: Персонаж может получить доступ к магии, использовав соответствующий навык или испытание навыка. Наиболее распространённый из требуемых навыков — это Магия, хотя для проверки или испытания могут использоваться любые другие навыки (Религия — для проклятых или святых мест, Атлетика — для того, чтобы сдвинуть тяжёлые камни в нужное положение и т. п.).

Заклинания, молитвы или другие таланты: Некромантское место может потребовать, чтобы персонаж использовал талант, наносящий урон некротической энергией, прежде чем оно начнёт функционировать. Для исцеляющего места может потребоваться талант с ключевым словом «исцеление», а для места, позволяющего управлять погодой, может потребоваться, чтобы возможный пользователь призвал удар молнии.

Примеры мест

Кузни создания: Вероятно, самые известные чудесные места в Кховайре — это кузни создания Дома Каннит. Эти огромные устройства — стальные колонны со светящимися панелями, огонь в которых горяч, как ямах Фернии. Грохочущие канаты и изощрённые подвижные части разработаны для штамповки механических солдат. Они наиболее известны созданием кованых, но способны создавать и другие механизмы, такие как охранники (*Бестиарий* 149) и гомункулы (*Бестиарий* 156). Все кузни создания были отключены в соответствие с Тронхолдским договором (по крайней мере, официально), но у Дома Каннит есть и другие подобные устройства для создания магических предметов, но не механизмов.

Дом Каннит строил свои кузни создания, как правило, в областях, находящихся под длительным воздействием магии, на пересечении линий магической энергии или в зонах проявления, связанных с Фернией или Шаваратом. Кузнями, построенными Домом Каннит, может управлять только персонаж с Меткой Создания.

Пропасть Забытого Эхо: В глубокой расщелине между двумя отвесными скалами Тени — горы в Демонических Пустошах, древний культ Хайбер поместил большие осколки драконов, разместил их в положения силы и скрепил их кровью невинных жертв и ихором проклятой нежити.

Результатом стала пещера, в которой отражаются голоса мёртвых, доносящиеся из глубин Долларха. Можно встать на границе, всматриваясь в невообразимые глубины пещеры, и сказать имя покойного и вопрос. Если персонаж совершит успешную проверку Магии, Истории или Религии со Сл 30, эхо донесёт голос покойного, отвечающего на вопрос. Такое общение возможно, только если названный дух знает ответ на вопрос, и этот ответ можно коротко сформулировать. Если проверка провалена на 10 или больше, в ответ звучит ложь или задавшего вопрос атакует разгневанный дух (возможно, привидение или призрак). Задать вопрос у пропасти можно лишь один раз в месяц.

Планарные печати: Эти реликвии древней войны между друидами Хранителями Врат и силами даэлькиров разбросаны по Элдинским Пределам и Сумрачному Пограничью. Массивные каменные плиты покрыты лабиринтообразными узорами рун и знаков, эти печати останавливают планарное воздействие, которое иначе бы проявилось бы в области.

Планарная печать сводит на нет эффект зоны проявления (зачастую связанной с Зориатом), легенды считают, что общее воздействие всех планарных печатей в Кхорвайре удерживает план Зориат на расстоянии.

В пределах 100 метров от планарной печати не работает телепортация — существа в пределах этой области не могут отсюда телепортироваться, и ни одно существо не может телепортироваться сюда. Рядом с печатью также не работают таланты с ключевым словом «Призыв».

Каждый знает, что планарным печатям, по меньшей мере, девять тысяч лет, и магия, питающая многие из них, кажется, со временем слабеет — или, возможно, это связано с активностью чужих сущностей с другой стороны или культов Дракона Глубин со стороны Эберрона. Ослабленная планарная печать позволяет воздействию Зориата распространяться по области, которую она должна защищать, производя эффект, называемый Порчей. В таких областях вся жизнь медленно деформируется и искажается, производя на свет чужеродные растения и искажённых чудовищ.

Кузня творения: Кузня творения — одно из величайших творений Дома Каннит — была размером с небольшую крепость, по сравнению с которой кузня создания всё равно, что кочка по сравнению с горой. Пока в неё регулярно подаётся огромное количество сырья, кузня творения может создавать обычное снаряжение (оружие, доспехи и т.п.) за четверть времени и половину стоимости материалов, необходимых смертному ремесленнику. Если в неё заправляют *ресидуум*, она способна создавать магические предметы, подобно ритуалу Заколдовать Магический Предмет, также за четверть времени и половину стоимости материалов. Дом Каннит использовал кузню творения для массового производства как обычных,

так и магических предметов. Говорят, что кузня творения даже могла производить кузни создания.

Кузня творения может быть построена только в регионе, который долгое время находится под сильным воздействием магии, или, по крайней мере, в зоне слабого проявления любого царства Стихийного Хаоса.

Для её создания необходимо огромное количество редких металлов и осколков драконов. Единственная из когда-либо существовавших кузен творения находилась в Сиире и была утрачена в День Скорби. По сей день Дом Каннит изо всех сил собирает компоненты и ищет подходящее место для строительства новой кузни творения.

Обсерватории Сибериса: И драконы Аргоннессена, и друиды Хранители Врат строили большие обсерватории для изучения Кольца Сибериса. В таких местах, как они полагали, они могли прочитать будущее или трактовать элементы Пророчества Драконов. Обсерватории Аргоннессена — огромные строения из металла и камня, полные мощнейших линз и сложных моделей мира. Обсерватории друидов, как правило, были каменными монолитами со специально выращенными переплетёнными деревьями. И те, и другие обсерватории Сибериса позволяют исполнять ритуалы предсказания за половину стоимости компонентов и предоставляют бонус улучшения +5 ко всем соответствующим проверкам навыков. Они предоставляют тот же бонус к ритуалам слежки, но только когда целью является существо или местность с драконьей меткой или Меткой Пророчества. В довершение ко всему, при попытке определить направление, предсказать погоду и т. п., любой, использующий обсерваторию Сибериса, может сделать проверку Магии вместо проверки Природы.

Обсерватории Сибериса находятся в областях с сильным балансом между Хайбер и Сиберисом. В их строениях, как правило, находится большой осколок Сибериса, Хайбер или Эберрон.

Воды душ: Эти кристально чистые пруды освежают тело и душу того, кто в них купается. Любое живое существо, делающее это (для купания требуется привал) излечивается от всех физических болезней. Такое восстановление включает хиты, состояния и болезни (как при совершении ритуалов Удалить Несчастье и Лечение Болезни, но без необходимости делать какие-либо броски). Персонаж может получить выгоду от этого эффекта не более одного раза в день.

Воды душ также вызывают привыкание, сила которого зависит от того, кто их использует. Каждый раз, когда персонаж использует пруд, воды душ совершают бросок атаки с бонусом, равным уровню персонажа +3, против Воли персонажа. Если атака успешна, персонаж становится пристрастившимся. До тех пор, пока персонаж ежедневно купается в одном и том же пруду, он не переносит никаких последствий. Тем не менее, если персонаж проводить день без вод душ, он заболевает болезнью по своим внешним признакам идентичную адской лихорадке (*Руководство Мастера* 50) за исключением того, что Сл Выносливости основываются на уровне персонажа: улучшение Сл 18 + половина уровня, поддержание Сл 13 + половина уровня, ухудшение Сл 12 + половина уровня или ниже. Персонаж может восстановиться от болезни, вернувшись в воды душ, но болезнь будет повторяться снова, если он пропустит ещё один день. Персонаж также может избавиться от болезни естественным восстановлением или ритуалом Лечение Болезни, но избавившийся от пристрастия персонаж больше никогда не получает выгоды от этого же пруда вод душ.

Воды душ возникают в тех местах, где во время молитвы умерла группа верующих, или в зонах проявления, связанных с планом Ириан или Теланис.

Ткач плоти: Это устройство, созданное Изумрудным Когтем — клубок ржавых железных тросов, костяных деталей и мышц из плоти нежити. Изначально хозяином устройства считается его создатель, но персонаж может передать власть над ним другому, совершив в сердце устройства успешную проверку Магии со Сл 27.

Один раз в день устройство может создать зомби громилу из трупов одного гуманоида Большого, двух Среднего или четырёх Маленького размера. Жертвы должны быть живыми помещены в машину, которая убивает их и использует выходящие из них сущности для оживления зомби. Зомби находится под контролем хозяина устройства.

Устройство также может использоваться, чтобы изменить лицо желающего этого существа, сделав его таким же, как у другого существа (обычно не желающего этого). Оба существа должны быть гуманоидами одинакового размера. Оба должны быть помещены в машину. Получатель принимает облик жертвы (см. описание способности «смена облика», *Бестиарий* 283). Донор погибает и лишается лица, которое закрепляется на получателе. Это изменение длится до тех пор, пока получатель не вернётся обратно в машину, чтобы вернуть свой прежний облик.

Все гуманоиды, умершие в пределах 3 километров от ткача плоти, восстают как гниющие зомби, которые подчиняются хозяину устройства. Те, кто умер в пределах 30 метров от устройства, вместо этого восстают как разлагающиеся трупы. В старой и более примитивной версии этого устройства — изумрудном оживителе — нет возможности поднимать разлагающиеся трупы.

Ткач плоти должен быть построен в зоне проявления, связанной с Мабаром, или должен иметь в своей конструкции остановившееся сердце и оживлённую мускулатуру разумной нежити 16 уровня или выше.

Шпили фей

Каждый ребёнок в Галифаре слышал истории о странствующих городах — цитаделях фей, которые приходят и уходят всякий раз, когда история требует их появления. Пастух, ведущий своё стадо сквозь туман, выходит к великолепному городу и влюбляется в прекрасную эладринку. Покинув город, он не может найти путь обратно и тратит свою жизнь на поиски своей принцессы.

Любой бард знает различные версии этой сказки. Недавно стал известен источник этих историй. Странствующие города действительно существуют. Это шпили фей Теланиса, семь украшений Двора Фей. Десятки тысяч лет они странствовали между Эберроном и Теланисом, перемещаясь всякий раз, когда было сильно воздействие Теланиса. После зловещего конфликта, случившегося в Эпоху Великанов, фейские владыки применили могущественную магию, чтобы скрыть свои города от глаз смертных. Шпили фей стали легендой, которую можно найти лишь случайно, и редко кто видел их дважды до того, как они возвращались обратно в Теланис.

В день, когда наступила Скорбь, Теланис был близко к Эберрону. Величайший из шпилей фей — Шейлас Тиралет — находился в юго-восточной части Сиира. Связанные своим планарным происхождением, все семь эладрнских городов содрогнулись, когда мёртвенно-бледный туман накатился на Шейлас Тиралет. Древние заклинания, которые оберегали города от внешнего мира, были разрушены, и теперь они стали видны для всех.

Часть шпилей фей находится в отдалённых местах. Например, Тейр Лиан Дореш появился в тёмных лесах Лазарских княжеств и привлёк к себе мало внимания. Однако другие появились ближе к существующим городам, жители которых встретили фейские цитадели с подозрением и враждебностью. Со своей стороны, жители шпилей фей были напуганы. Много вопрос остаётся без ответов. Можно ли восстановить магическую защиту? Если нет, то как защищать города? Что случилось с Шейлас Тиралет? Когда шпили фей вернутся в Теланис? Сейчас города должны были уже вернуться ко Двору Фей, но они по-прежнему остаются в Эберроне. Некоторые эладрины боятся, что их города застряли здесь навсегда. Другие — те, кому интересен их новый дом — боятся, что города внезапно вернутся обратно в Теланис.

В шпилях фей живут в основном эладрины, но в некоторых из них также обитают гномы и другие фейские существа. В последние несколько лет многие эладрины покинули шпили и разошлись по Кхорвайру. Одни преследуют интересы своих городов, в то время как другие ищут романтики и приключений.

Ниже представлены семь шпилей и их местонахождение.

Пилас Пириал (стр. 170): Врата Радости, в Зиларго.

Шей Джоридал (стр. 113): Город Изумрудных Огней, в Даргуне.

Шей Лоралиндар (стр. 134): Город Розы и Шипа, в Сумеречных Владениях, в Элдинских Пределах.

Шей Тириас Толей (стр. 143): Город Серебра и Кости, в Зен'дрике. Этот шпиль стал заброшенными руинами, после того как был разграблен в Эпоху Великанов.

Шейлас Тиралет (стр. 92): Двор Серебряного Древа, в Сиире. После Дня Скорби это шпиль никто не видел.

Тейр Лиан Дореш (стр. 143): Крепость Угасших Надежд, в лесах Лазарских княжеств.

Тейр Сираен (стр. 83): Цитадель Зимы, в Каррнате.

Более подробную информацию об эладринах и их роли в мире можно найти в *Руководстве игрока по Эберрону*.

ГОРОД БАШЕН

Молниевая дорога медленно поворачивает по дороге между высоких скал, и пред глазами предстаёт город. Его башни возвышаются до самого неба, исчезая в серых облаках. Свет исходит из тысячи окон, шлейфы дыма вздымаются вверх из многочисленных труб и печей. Большие сводчатые мосты между башнями; магические лифты скользят вверх и вниз вдоль сияющих нитей света; летающие судна перемещаются между балконами и площадками, расположенными среди башен. Огненные кольца огромных стихийных судов рассекают грозовое небо, а глубины города светятся красноватым светом, исходящим от литейных цехов и кузен.

«Добро пожаловать в Шарн», — произнёс чей-то голос, но в этом голосе не было теплоты.

У Шарна много имён: Город Ножей, Город Потерянных Душ, Город Тысячи Глаз, Врата в Зен'дрик и Врата Гибели. Но самое известное название — это, всё же, Город Башен. Построенный в устье Реки Кинжала, он мог расти только в одном направлении — вверх.

Сотни приключений можно найти среди башен Шарна. Герои могут изучить древние руины под Зубьями, или расследовать таинственное убийство в парящих особняках Небесного Пути. Учёный из Университета Моргрейва может нанять искателей приключений для экспедиции к отдалённому Зен'дрику. Барон отмеченного драконом дома может отправить героев в путешествие через весь Кхорвайр. Злые культы Хайбер практикуют жертвоприношения, а преступные синдикаты и доппельгангеры прикрывают свою грязную деятельность законными делами. Древние чудовища спят среди руин, охраняя древние ценности и реликвии. Возможности для приключений в Шарне воистину безграничны.

Шарн является отличным местом, чтобы начать ваше исследование мира Эберрон. Вы можете использовать город как отправную точку кампании, которую начинают персонажи, или же провести всю свою компанию среди башен километровой высоты.

В первой части этой главы детально описан город. Завершающие страницы предлагают несколько сцен, способных помочь вам начать вашу кампанию. Приключение начинается с ретроспективы в День Скорби. События, которые произошли за четыре года до начала основной кампании, свели вместе и объединили персонажей общим опытом.

ШАРН, ГОРОД БАШЕН

В том месте, где Рукоять встречается с Кинжальной рекой, расположено поселение, которое существовало здесь ещё до того, как стали записывать историю. Современный город — Шарн — возник ещё во времена образования Пяти Народов, приблизительно через семьсот лет после возвышения на континенте людей. Более двух тысячелетий росли башни Шарна, возвышаясь в небо на сотни метров. Благодаря такому вертикальному развитию город и получил прозвище Город Башен.

Крупнейший город Кхорвайра и одна из наиболее важных областей всей Бреландии, Шарн располагается на утёсах в устье Кинжальной реки. Город расположен на плато, которое с запада граничит с Кинжальной рекой, а с юга — с её притоком, рекой Рукоять. На севере и востоке городские границы упираются в крутые скалы. Глубокие пропасти, сформированные вулканической деятельностью, делят город на чёткие районы: Дура на западе, Площади Тайвика на востоке, Северный Край на севере, Центральное Плато и Плато Ментис в центре. Вдоль Кинжальной реки, на западной окраине города, среди скал и прямо на них построен район Скалистый Берег. Над высочайшими из башен, благодаря вездесущей магии Шарна, парит район Небесный Путь. Также город имеет обширную сеть подземелий — канализации, давно забытые руины и ходы, которые идут глубже печей и плавилен Зубьев.

Впечатляющий горизонт города переливается разнообразием архитектурных стилей. От глубочайших оснований до высочайших шпилей Шарна на всеобщее обозрение выставлена история всего континента. Тяжёлая, гнетущая архитектура гоблиноидов служит фундаментом большей части города, эта каменная кладка уходит в прошлое, во времена, когда на континенте ещё не появился человек. Поверх этого древнего фундамента периоды человеческой цивилизации наслаивались один на другом до тех пор, пока город не вырос до небес.

Бедные граждане Шарна живут в нижних частях башен: чем богаче и влиятельней житель города, тем выше он живёт. Самые верхние уровни башен представляют открытые своды, арки, балконы, мосты и платформы, которые все вместе создают некое подобие паутины в воздухе. Над этими уровнями, в воздухе парит Небесный Путь, городские богачи живут именно здесь.

Небесный Путь существует, потому что Шарн расположен в зоне проявления, связанной с планом Сирания, Лазурное Небо. Зона проявления усиливает заклинания и магические предметы, позволяющие левитировать и по-настоящему летать, что сделало возможным существование многих магических чудес Шарна (для более подробной информации см. «Планарное влияние» стр. 259). Большинство магических предметов, используемых в городе, либо слабеет, либо вообще перестаёт работать за его пределами.

Город Башен может радовать глаз архитектурными изысками, а может угнетать дух непостижимостью его размеров. Огромным множеством культурных, кулинарных и торговых чудес, а также своим местоположением, сделавшим его вратами в Зен'дрик, Шарн привлекает гостей и путешественников со всего света. Это очаг активности, в равной мере известный своими чудесами, уровнем преступности, поражающей порочностью и неподдельно восхитительной атмосферой.

Перевозя людей и грузы, не спеша передвигаются от башни к башне небесные экипажи. Пешеходы могут перемещаться из башни в башню посредством множества мостов, соединяющих платформы и переходы на разных уровнях. Магические подъёмники перемещаются вверх-вниз и из стороны в сторону по магическим прядям света, а также в качестве транспорта используются животные магических пород.

В Шарне популярно высказывание: «Если что-то может быть куплено — это можно купить здесь». Магазины и торговые лавки обычно сосредотачиваются в торговых районах, открытых рынках (называемых «обменниками») и торговых залах (называемых «башнями торговли»). Некоторые магазины выступают из стен и мостов, образуя ветхие деревянные строения, поспешно сбитые вместе, или построенные вокруг трещин в камне. Другие занимают места, первоначально предназначенные для этих целей и арендованные у владельцев башен. Башни торговли представляют собой тщательно продуманные обменные рынки, где магазины, продающие различные изделия, расположены рядом и друг над другом в открытой полости башни или многоэтажного блокгауза.

В Шарне также процветает чёрный рынок, где может быть продано всё: от экзотических фруктов и животных до незаконных компонентов заклинаний и краденых вещей. Власти Шарна прилагают все усилия, чтобы прекратить подобные вещи, хотя бы из соображений увеличения налоговых сборов, однако закон спроса и предложения диктует свои условия, сводя на нет все попытки. Это привело к появлению другого известного высказывания: «Если кто-то хочет что-то купить, он может приобрести это в Шарне».

Университет Моргрейва, со своими стеклянными стенами и беспорядочным подходом к обучению, был основан в Шарне, и по сей день поддерживает главный университетский городок в Городе Башен. Институт «обучения, охоты за реликвиями и разграбления гробниц», как его называют управляющие более уважаемого Университета Винарна, обеспечивает немало возможностей для авантюристов, плохо знакомых с ремеслом и вакансиями, и не так трудно заполучить свидетельство от Моргрейва для исследования древних мест. Особенно способная группа также может получить от университета спонсорскую помощь.

Городская Стража в Шарне приводит в жизнь Кодекс Правосудия Галифара (смотрите врезку на стр. 54), но на практике жители с большей вероятностью встретят представителя закона среди верхних шпилей, чем в недрах города. Патрульные проводят регулярные обходы по мостам, платформам и проходам на более высоких уровнях, рискуя спускаться ниже лишь тогда, когда это необходимо. Сторожевые башни могут быть найдены в любом административном районе города, однако, в действительности, патрульных не хватает. Когда инцидент оказывается серьёзней, чем возможности патрульных, они, неохотно, обращаются к агентам Цитадели Короля (которые поддерживают в городе своё присутствие). Но чаще, когда на короткое время требуются дополнительные представители, Стражи обращаются к искателям приключений.

В Шарне процветает преступность. Из-за своего местоположения Шарн служит перекрёстком, как для легальной, так и нелегальной торговли. На самом деле, некоторые воротилы преступного мира ведут внушительный и респектабельный легальный бизнес для прикрытия

своих незаконных действий. Некоторые из них обладают высоким положением в обществе и даже жертвуют часть своего богатства различным благотворительным учреждениям и организациям. Если Городская Стража и знает об этом (а многие полагают, что должна), то она делает вид, что добро, которое они делают, перевешивает зло.

Не считая одной жалкой атаки с моря, которая лишь оцарапала стены возвышающегося над заливом утёса, Последняя Война никогда не достигала Шарна, по крайней мере, не в значении марширующих армий и захватнических сил. Поскольку тянулись годы кровавого конфликта, Городу Башен пришлось бороться со шпионами, диверсантами, террористами и волнами беженцев. Пожалуй, самый худший эпизод того времени произошёл в 918 ГК, когда неизвестные диверсанты стали причиной падения Стеклянной Башни и смерти нескольких тысяч жителей.

Погода в Шарне изменяется от жары и духоты до жары и дождя, с редкими периодами тёплых и сухих дней. Дождь идёт в Шарне не постоянно, но всё же очень часто, поэтому подряд несколько дней без дождя проходят очень редко. Небесный Путь и Верхний Город наслаждаются приятной погодой, и большую часть времени в этих районах дует лёгкий бриз. На более низких уровнях удушающий климат Шарна ощущается в полной мере.

КОДЕКС ПРАВОСУДИЯ ГАЛИФАРА

Кодекс правосудия Галифара был сложной системой законов, прав, и норм, которые определяли юридическую структуру объединённого королевства Галифар до Последней Войны. Кодекс Галифара сохранился в Бреландии и Ондейре. Кодекс законов Каррната — более жёсткая версия Кодекса Галифара, на котором он был основан, Трейн же заменил Кодекс сводом строгих религиозных правил и законов. Другие страны Кхорвайра используют собственные системы законов, в происхождении которых также прослеживается Кодекс Галифара.

Законы выстроены на принципе презумпции невиновности, основаны на сложной системе законов и предусматривают суд пэров. Если кто-нибудь попадает в сложную ситуацию с законом, очень рекомендуется воспользоваться услугами адвоката, хорошо знающего Кодекс Правосудия. Но даже с вполне строгими законами, Кодекс оставляет достаточно лазеек и дыр в системе для опытных преступников, которые могут их использовать для собственных целей.

ОБЗОР ШАРНА

Большинство районов Шарна вертикально расслоены. Например, несмотря на то, что Плато Менфис известно как центр искусства и творчества, тип и качество зрелища на разных уровнях башен различается. Верхние уровни (именуемые Верхний Менфис) предлагают высокое искусство — оперы, театры, симфонии, а также являются домом для Университета Моргрейва и его развивающегося общества авторов, учёных и художников. Благодаря своей позиции, Верхний Менфис имеет все погодные преимущества, в том числе солнечный свет и прохладу морских бризов. Мосты, платформы и балконы простираются от верхних башен, и некоторые городские богачи строят свои дома именно здесь.

Средние уровни (Средний Менфис) гордятся театральным кварталом с более доступными по ценами представлениями, множеством профессиональных менестрелей, акробатов и других артистов, а также круглогодичным цирком, полным животных. Башни здесь находятся ближе друг к другу, чем наверху, но здесь всё ещё есть открытые балконы и платформы. В этом районе живут и работают различные жители среднего класса.

На нижних уровнях (Нижний Менфис) находится театральный квартал совершенного другого типа, выделяющийся комическими постановками, квартал красных фонарей, а также множество таверн, предлагающих дешёвые и вульгарные развлечения. В этой районе работают и борются за жизнь бедняки. Здесь мало окон, а балконы или мосты — вообще редкость. Основания башен стоят вплотную друг к другу и соединяются путями, которые не могут и вообразить живущие на верхних уровнях.

ДУРА

Один из старейших и крупнейших районов Шарна — Дура — занимает большое пространство западного плато от скал, выходящих на Кинжальную реку, до разломов, ведущих в западную часть Зубьев. Район Дура вырос на древних руинах городов, которые занимали эту область у Кинжальной реки в прошлом. Несмотря на то, что город строился не одно столетие, Дура плёлся в хвосте. Сегодня многие считают этот район бичом города, районом, погрязшим в бедности и преступности. Дура — дом для основной массы низших классов Шарна. Нижние уровни Дуры немногим лучше Зубьев. Тем не менее, Дура — сердце городской портовой торговли. Груз, приходящий из доков Скалистого Берега, размещают на складах, размещённых на нижних уровнях Дуры.

В Дуре перемешаны торговые и жилые помещения, включая нормальное и дешёвое жильё, а также трущобы. Нижние уровни Дуры являются домом для иммигрантов из Даргуна и Дроама — в основном, гоблинов и других рас чудовищ.

ВЕРХНИЙ ДУРА

Вершина Утёса (район искателей приключений)
Высокая Твердыня (район дварфов)
Высота (многоквартирные апартаменты)
Дозор Кинжалов (гарнизон)
Красный Камень (магазины)
Пик Надежды (район храмов)
Чистые Воды (район среднего класса)

СРЕДНИЙ ДУРА

Базар (рынок и магазины)
Варьете Харет (район таверн)
Ветхий Район (район дешёвого жилья)
Низина (район гостиниц)
Потрескавшийся Камень (многоквартирные апартаменты)
Разбитый Свод (район среднего класса)
Штормовое Владение (район среднего класса)

НИЖНИЙ ДУРА

Ворота Меллона (гетто гоблинов)
Золотые Ворота (район дешёвого жилья)
Каллестан (район гостиниц)
Опасный (район складов)
Падший (трущобы)
Старая Башня (многоквартирные апартаменты)
Хранилища (районы складов)

НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ

Небесный Путь демонстрирует самые сильные стороны проявления магии, которые стали возможными благодаря близости к Шарну плана

Сирания, Лазурное Небо. Его башни парят в облаках над вершинами самых высоких башен других районов. Жители Небесного Пути невероятно привилегированны и богаты. Скорее всего, никто из его жителей не видел грязи нижних уровней города. В Небесном Пути находятся самые лучшие гостиницы и рестораны, экзотические и высококлассные магазины и ряд особняков, принадлежащих самым богатым горожанам.

НЕБЕСНЫЙ ПУТЬ
Бриллиант (район богатого класса и магазины)
Лазурь (район богатого класса и магазины)

ПЛАТО МЕНФИС

Плато Менфис служит городским центром развлечений. Здесь находится Университет Моргрейва и живёт множество различных рас. Самый модный и современный из районов Шарна, Менфис является популярным туристическим центром. Стены не окружают район Менфис, но его высокие башни располагаются вдоль внешнего края. Огромный купол Университета Моргрейва, окружённый пятью высокими башнями, находится недалеко от центра плато. Центр плато Менфис привлекает внимание большого количества посетителей со всех уголков города, которые приезжают сюда, чтобы испробовать все предлагаемые здесь виды развлечений.

ВЕРХНЕЕ ПЛАТО МЕНФИС
Башни Плюща (район среднего класса)
Ден'ияс (район гномов)
Платинат (район богатого класса)
Седьмая Башня (отличные магазины)
Университет Моргрейва (университетский район)

СРЕДНЕЕ ПЛАТО МЕНФИС
Башня Хранителей (гарнизон)
Вечный Свет (магический район)
Дымные Башни (район театров)
Маленькие Равнины (лагерь полурослико в)
Мост Кассан (магазины)

НИЖНЕЕ ПЛАТО МЕНФИС
Башни Света Кузниц (район среднего класса)
Огненный Свет (район красных фонарей)
Огонь Факелов (театральный район)
Первый Этаж (район таверны)
Центральный Мост (район среднего класса)

ПЛОЩАДИ ТАЙВИКА

Площади Тайвика являются восточной окраиной города и конечной станцией молниевой дороги дома Ориен и различных торговых путей. Нижние уровни обслуживают путешественников и торговцев, прибывающих в Шарн по молниевой дороге, кроме того целый округ этого района преобразован под жильё беженцев Последней Войны. Средние и верхние уровни разнообразны по своим целям и включают в себя торговые ряды, услуги и жилые кварталы.

Для большинства путешественников Площади Тайвика являются воротами в Шарн. Станция молниевой дороги на Вокзале принимает сотни людей каждый день, которые прибывают в город по Старому Тракту через Врата Роан. Во многих отношениях Площади Тайвика являются самым разноплановым кварталом Шарна, в котором перемешаны жилые районы, торговые и развлекательные кварталы, обслуживающие приходящих в город торговцев, путешественников и туристов.

ВЕРХНИЕ ПЛОЩАДИ ТАЙВИКА
Венец (район храмов)
Восход Солнца (район среднего класса)
Двенадцать Колонн (район ремесленников)
Медный Свод (район ремесленников)
Океанский Вид (район богатого класса)
Серебряные Ворота (отличные магазины)
Убежище Далан (район богатого класса)

СРЕДНИЕ ПЛОЩАДИ ТАЙВИКА
Ворота Смерти (район искателей приключений)
Кентон (многоквартирные район)
Краеугольный Камень (район таверн)
Малый Баррингтон (район среднего класса)
Рынок Тайвика (рынок)
Серая Стена (район среднего класса)
Танцующие Тени (район гостиниц)

НИЖНИЕ ПЛОЩАДИ ТАЙВИКА
Вокзал (округ караванов)
Ворота Зубьев (район складов)
Врата Роан (округ караванов)
Высокие Стены (трущобы беженцев)
Глаза Дракона (район красных фонарей)
Основание (многоквартирный район)
Черный Свод (гарнизон)

СЕВЕРНЫЙ КРАЙ

В Северном Крае, крупнейшем жилом районе Шарна, находится всё — от пентхаузов на вершинах башен до скученных квартир на нижних уровнях. Если не считать рынок на нижнем уровне, Северный Край — тихий район, в котором мало торговли и преступности. Большая часть его обитателей — ремесленники и простолюдины, народ, который зарабатывает на жизнь честным трудом.

ВЕРХНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ
Дубовые Башни (район богатого класса)
Кристальный Мост (район богатого класса)
Шей Лиас (район эльфов)

СРЕДНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ
Высшая Надежда (район храмов)
Дубовый Мост (район среднего класса)
Тиски (район дварфов)

НИЖНИЙ СЕВЕРНЫЙ КРАЙ
Длинная Лестница (многоквартирные апартаменты)
Каменный Двор (многоквартирные апартаменты)
Северный Рынок (рынок)

СКАЛИСТЫЙ БЕРЕГ

Район Скалистый Берег занимает нижний край Дуры, взгромоздившись между берегом Кинжальной реки и скалами, отделяющими этот район от Дуры. Здесь находятся башни, выстроенные прямо на скалах, и бараки, которые расположены в пещерах, вырытых в юго-западной части скал, выходящих на Рукоять.

Район полон предприятий, которые непосредственно связаны с доставкой грузов или обслуживают экипажи кораблей, искателей приключений и других путешественников. Скалистый Берег выглядит очень шумным, суетливым и беспорядочным местом. Стража Шарна считает, что в этом районе трудно следить за порядком (или, возможно, капитаны Стражи считают, что это слишком хлопотно). Поэтому Скалистый Берег является одним из самых криминальных районов Шарна. Некоторые говорят, что проблема усугубилась с появлением сахуагинов, которые пришли в этот район предлагать свои услуги в качестве проводников через проливы Шаргона.

СКАЛИСТЫЙ БЕРЕГ
Гостеприимство Шарна (район красных фонарей)
Грязные пещеры (трущобы)
Корабельные Башни (портовый район)
Серый Разлив (портовый район)

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАТО

Центральное Плато — это сердце Шарна. На верхних уровнях этого сектора города находится городская управа и финансовые районы. На средних уровнях расположены анклавы отмеченных драконом домов (которые, как поговаривают некоторые, являются истинным правительством города) и посольства других стран Кхорвайра. Расположение Центрального Плато делает его районы очень желанными для проживания, также здесь действует самый оживлённый рынок в городе.

Башни нижнего уровня кольцом окружают Центральное Плато. Внутри, за стеной, постройки возвышаются всё выше и выше, создавая тем самым искусственную гору в центре города.

ВЕРХНЕЕ ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАТО
Высокие Башни (административный район)
Корранат (финансовый район)
Корран-Тивн (финансовый район)
Мифриловая Башня (район богатых горожан)
Парк «На краю неба» (парк района)
Платиновые Высоты (отличные магазины)

СРЕДНЕЕ ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАТО
Башни Дракона (район гильдий)
Башни Послов (район посольств)
Верховные Башни (район храмов)
Ворота Дава (ремесленный район)
Остриё Меча (гарнизон)
Торговая Ярмарка (рынок)

НИЖНЕЕ ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАТО
Башни Валлии (район среднего класса)
Гранитные Холлы (магазины)
Сады Мишан (район среднего класса)
Северные Башни (магазины)
Сердце Болдрей (район гостинец)
Кухня Олладры (район трактиров)

ГЛУБИНЫ

Глубины — это общее имя для всего, что лежит под основными плато города, за исключением Скалистого Берега и Зубьев.

Сеть сточных труб занимает верхнюю часть Глубин, после чего уступает место древним руинам и забытым уровням раннего возраста. Верхние районы используют эту замысловатую сеть труб и природных пещер для сброса отходов и мусора. Весь мусор сбрасывается вниз, оставаясь здесь гнить или перерабатываясь различными существами и живой слизью, что обитает здесь в огромных количествах.

Несмотря на то, что эти канализации не создавались для поселения здесь разумных существ, за столетия здесь зародились некоторые субкультуры. Здесь можно найти различные сокровища, а, возможно, эти вещи не являются сокровищами, и за них можно выручить лишь несколько медных монет. Несколько групп живут в канализации, обыскивая мусор и продавая товары на импровизированных «крысиных рынках» в нижних уровнях города: гоблины и тёмные, называющие себя Тихим Народом, шифтеры и полуорки, называющие себя Красными Шакалами, банда дварфов под названием Злобные Землекопы и небольшой клан диких полурослико в и гномов, называющих себя Крысами. Эти кланы постоянно сражаются за территорию, поскольку контроль над районом крайне важен для их выживания. Кланы канализаций могут стать угрозой для путешествующих через Глубины искателей приключений, но они также могут стать и союзниками, ведь нет лучших проводников по канализации и Глубинам чем «жители дна».

Когда Шарн был отстроен заново на древних руинах, находящихся здесь около тысячи лет, входы в древние руины были утрачены. Сегодня эта область города предоставляет сеть обширных подземелий, подходящих для исследований и приключений. Их шахты и проходы заброшены, за столетия многие из них обрушились, но чудеса и ужасы по-прежнему ждут в глубинах, охраняя древние сокровища.

ЗУБЬЯ

Башни Шарна возвышаются до самого неба, но длинные туннели также протягиваются в глубину земли под городом. Среди забытых развалин Глубин этот населённый район называется Зубьями.

Зубья находятся в самом основании Шарна и являются его индустриальным центром. Надёжные туннели и шахты открывают доступ к глубочайшей части города, позволяя рабочим постоянно перемещаться между Зубьями и верхними районами. Зубья являются бьющимся сердцем города, полным кузен и плавилен, использующих энергию активных гейзеров, потоков лавы и пойманных элементалей. Уходя вглубь от оснований башен Шарна, Зубья содержат в себе элементы древних руин и естественных пещер. Ниже, под районом, находится огромное озеро магмы, тепло которого поднимается вверх, согревая внутренности города. Большинство людей, жителей и посетителей города, никогда не спускались ниже печей Зубьев, в поисках самого озера.

Немногие живут в Зубьях по доброй воле. Те, кто работают в плавильнях, живут в нижних районах Дуры и Площадей Тайвика. По сути, Врата Хайбер являются единственным районом, в котором могут быть обнаружены жилые дома. Несмотря на это в Зубьях живёт несколько тысяч человек. Также здесь скрываются от закона преступники и беглецы, а запретные культы и другие зловещие организации основали временные резиденции в Зубьях, чтобы проводить здесь свои тёмные ритуалы.

ВЕРХНИЕ ЗУБЬЯ

Врата Хайбер (район бедного класса и магазины)
Район Черной Кости (индустриальный район)
Черный Пепел (индустриальный район)

ГОРОД МЁРТВЫХ

Сейчас умершие в Шарне сжигаются, но когда город был моложе (а у богачей так принято и сейчас), мёртвых хоронили в мавзолеях Города Мёртвых, расположенного высоко в горах на севере и востоке от города. В сравнении с суетливыми улицами основного города эти районы кажутся покинутыми. Здешние постройки разделяют сотни метров, а единственными жителями района являются смотрители — священники, произносящие молитвы над усопшими богатых семейств — и некроманты, чьи деяния в этом районе в основном незаконны.

Город Мёртвых находится вне зоны действия плана Сирания. Магия, которая создаётся этим планом, не действует в этом районе.

ГОРОД МЁРТВЫХ

Драконьи Склепы (некрополь)
Могилы Халдена (некрополь)

ШАРН В ЦИФРАХ

Шарн — самый большой город в Кхорвайре, его башни километровой высоты являются чудом света, а в глубине под корнями башен лежат руины древних империй.

Население: Около 200 000. Люди составляют примерно одну треть населения, но этот город-космополит также населяют представители всех возможных рас.

Правительство: Семнадцать представителей районов Шарна формируют Городской Совет, который назначает лорда-мэра и управляет городской бюрократией.

Защита: Стражи Шарна следят за соблюдением законов и патрулируют улицы города, но это достаточно коррумпированная структура. Отдел Стражи, называемый Стражами Врат, следит в городе за деятельностью иностранцев, отслеживая возможную угрозу и шпионаж. Батальон Красных Плащей — это элитное военное подразделение, которое задействуется только в чрезвычайных ситуациях.

Гостиницы: Пять районов гостиниц, обеспечивающих жильём все районы Шарна, сконцентрированы преимущественно на нижних уровнях. В районе Каллестан в Нижнем Дуре, Высоких Стенах и Танцующих Тенях на Нижних Площадях Тайвика, Сердце Болдрей на Нижнем Центральном Плато и Низине в Средней Дуре находится шесть сотен гостиниц и отелей. Кроме того, практически в каждом деловом районе Шарна есть некоторые виды гостиниц, а в верхних районах, таких как Платиновые Высоты и Высокие Башни (на Верхнем Центральном Плато), Седьмая Башня (в Верхнем Менфисе) и Небесный Путь, находится лучшее жильё в городе. За более подробной информацией обращайтесь к разделу «Место для житья», стр. 63.

Таверны: За исключением чисто спальных районов, почти в каждом районе находится какое-то количество заведений, в которых можно перекусить. Почти тысяча ресторанов, не считая уличных продавцов и гостиниц, которые также предлагают питание, предоставляют бесконечный ряд яств со всего мира. За более подробной информацией обращайтесь к разделу «Ужин», стр. 59.

Торговля: Широкий ряд торговых точек доступен в любом из торговых районов Шарна: Торговая Ярмарка на Среднем Центральном Плато, Северный Рынок в Нижнем Северном Крае, Базар в Среднем Дуре или Рынок Тайвика на Средних Площадях Тайвика.

Храмы: Храмы есть в каждом квартале Шарне, но не в каждом районе представлено каждое божество. Большинство таких храмов — это небольшие алтари, посвящённые единственному божеству, но также существуют четыре храмовых района: Венец на Верхних Площадях Тайвика, Пик Надежды в Верхнем Дуре, Верховные Башни на Среднем Центральном Плато и Высокая Надежда в Среднем Северном Крае. Здесь находятся большие храмы, посвящённые Верховным Владыкам и Серебряному Пламени. В Шей Лиас (в Верхнем Северном Крае) находятся алтари Бессмертного Двора.

УСЛУГИ В ШАРНЕ

Огромный размер города, лабиринт из мостов между башнями и огромное множество всевозможных товаров и услуг могут поразить даже тех, кто давно живёт в Шарне, что уж говорить о тех, кто посещает этот город в первый раз. Путешествуя по городу, искатели приключений, как правило, преследуют какую-то определённую цель. Возможно, они хотят продать магический предмет или хотят хорошо провести вечер (это хорошая завершающая часть приключения) в городе. Искателям приключений нужно быстро узнать, где можно получить то, что они ищут, или им придётся потратить много времени, блуждая по лабиринту Города Башен.

АНТИКВАРИАТ

Верхний Менфис стоит посетить независимо от того, заинтересованы ли персонажи в научных выставках последних находок из Зен'дрика или продаже найденных там предметов. Расположенный на территории Университета Моргрейва, Музей Дезина, является самым большим хранилищем артефактов Зен'дрика во всём мире. Самые верхние уровни башни Туриас в районе Седьмой Башни называют «малый Зен'дрик», благодаря шести конкурирующим дилерам древностей, которые занимают пространство башни.

БАНКИ

Персонажам, привозящим в Шарн сокровища большой ценности из своего последнего похода, могут понадобиться услуги банков, которые находятся на Верхнем Центральном Плато. Дом Кундарак обслуживает самый большой банк в городе, Банк Кундарак, расположенный на вершине Башни Кундарак в районе Корранат. В районах Корранат и Корран Тивн находится ещё девять других банков, а также тех, кто

оказывает множество других финансовых услуг.

ВРАТА В ЗЕН'ДРИК

Шарн — это отправная точка экспедиций к древним руинам и непролазным джунглям Зен'дрика. Университет Моргрейва и Фонд Путников регулярно снаряжают экспедиции на континент, а привезённые оттуда предметы старины чрезвычайно востребованы на богатом шарнском рынке антиквариата.

Скалистый Берег — самое удачное место для поиска капитана, который имеет опыт плаваний к Зен'дрику, знаком с сахуагинами Зуба Шаргона и знает безопасные проходы через пролив. Расстояние от Шарна до Штормового Предела чуть более 2000 километров, путь морем занимает чуть больше месяца. Обычная цена билета — 30 зм за пассажира. Время о времени здесь можно нанять стихийный галеон, на нём путешествие займёт всего три–четыре дня и обойдется в 300 зм с путешественника. Парусный корабль Дома Лайрандар (не стихийный) может довезти за 11 дней и 150 зм с пассажира. Обычно стихийные воздушные суда не путешествуют от Шарна к Зен'дрику.

Штормовой Предел — пограничное поселение, в котором на рынке часто торгуют великаны, и которое является главной остановкой для большинства экспедиций перед их выступлением в дикие земли Зен'дрика.

ЗАТАИТЬСЯ

Одно из преимуществ жизни в большом городе заключается в анонимности. В Шарне гораздо проще затеряться, чем в фермерской деревушке Ондейра, залечь на дно, избегая лишнего внимания или как-то иначе избежать преследования. Естественно, прятаться лучше всего там, где не станут искать. Иногда это означает тихонько подыскать себе жилище в Нижнем Дуре или Зубьях, а иногда — выдать себя за дворянина и, не жалея денег, поселиться в Верхнем Центре.

На желании людей спрятаться успешного бизнеса не сделать, большей частью это происходит само собой. Тем не менее, некоторые криминальные элементы за деньги могут помочь создать клиенту новую личность. Зачастую подобными вещами занимаются доппельгангеры банды Тиранов, засевшие в районе Глаза Дракона, на Нижних Площадях Тавика. За внушительные деньги они сделают магическую пластическую операцию по изменению внешности клиента, предоставят поддельные документы и другие бумаги, которые могут потребоваться новой личности (например, диплом об окончании университета или профессиональный сертификат), а при необходимости их агенты обеспечат необходимую временную поддержку заказчику. Стоимость подобных услуг зависит от сложности создаваемой личности и колеблется от 50 зм (за несложную работу) до 500 зм (за создание полностью новой жизни).

ИССЛЕДОВАНИЯ

Несмотря на то, что Университет Моргрейва не самое уважаемое учреждение высшего образования в Кхорвайре, он обладает огромной библиотекой с исчерпывающими знаниями в определённых областях, включая историю Зен'дрика и Даканской империи, эзотерические магические машины (в том числе зоны проявлений и мистические машины), подземные территории Хайбера и его обитателей, а также карты и географию. Персонаж, ищущий знания в какой-либо области, должен суметь найти в библиотеке те ресурсы, которые ему помогут. В университете можно нанять мудрецов, как на короткое, так и на долгое время. Даже те мудрецы, которые не связаны с университетом, держатся возле него, поселяясь и ведя дела в Университете, Ден'иясе или Башнях Плюща в Верхнем Менфисе.

Другим важным ресурсом для исследований определённого рода является Городской Архив в районе Высоких Башен в Верхнем Центре. В Архиве находятся всеобъемлющие исторические записи Шарна — записи о рождении, смерти, вступлении в брак, а также копии официальных документов, таких как удостоверения личности и выданные городом каперские свидетельства.

ЛЕЧЕНИЕ

Дом Джораско управляет домами исцеления по всему городу, хотя большая их часть находится в районах среднего класса. Шарнское представительство Дома расположено в Башнях Дракона в Среднем Центре. Основные целительские услуги доступны в любом доме, однако тем, кому необходим ритуал Удалить Несчастье или подобные специфические услуги, придётся обратиться в центральный анклав.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

В различных областях Шарна находится около дюжины продавцов магических предметов различных специализаций. В квартале искателей приключений Скалистого Берега в Верхнем Дуре и Воротах Смерти Средних Площадей Тавика находятся хорошие магазины, где искатели приключений низкого уровня могут приобрести или продать магические предметы, но у продавцов редко встречаются предметы выше 10 уровня. Возможности персонажей высокого уровня ограничены — у нескольких продавцов на нижних уровнях Седьмой Башни в Верхнем Менфисе иногда можно найти предметы, подходящие для этапа совершенства. Один единственный магазин района Платиновых Высот в Верхнем Центре и несколько продавцов магического квартала Вечный Свет в Среднем Менфисе продают любые предметы, но по очень высоким ценам. Продавцы в Вечном Свете всегда готовы приобрести использованные или повреждённые магические предметы, в отличие от продавцов Платиновых Высот и Седьмой Башни, которые поставляют товар богатым коллекционерам, не всегда занимающимся приключенческой деятельностью.

МЕСТА ПАЛОМНИЧЕСТВА

Шарн так не привлекает паломников, как Твердыня Пламени (см. стр. 103) манит последователей Серебряного Пламени, но в городе есть несколько достопримечательностей для тех, кто склонен к набожности. В городе находятся три места, которые являются священными для последователей Верховных Владык — Пруд слёз Онатара во Вратах Хайбер в Верхних Зубьях, Великий Зал Ореона в университетском районе Верхнего Менфиса и Корранат в Верхнем Центре.

Храм Мученика Фатена на Северном Рынке в Нижнем Северном Крае привлекает тех, кто поклоняется Серебряному Пламени. Во время крестового похода Церкви против ликантропов в 832 ГК оборотни крысы разорвали Фатена на части посреди Северного Рынка.

Люди и калаштар со всего Кхорвайра, следующие по Пути Света, посещают Шарн, чтобы увидеть Просвещённого Хавакада — калаштар-отшельника, живущего в маленьком храме, который находится в Высотах, в Верхнем Дуре. Считается, что Просвещённый обладает огромной мудростью и пророческими способностями и одаряет своей глубокой проницательностью тех, кто ищет его совета.

МЕСТО ДЛЯ ЖИТЬЯ

Как и можно было ожидать от города, в котором проживает более 200 000 жителей, в Шарне много мест для житья. Шарн предлагает места для житья на любой вкус и кошелёк, от апартаментов в торговых кварталах до квартир в жилых домах и имений в более тихих спальных районах. У Северного Края репутация спального района, на его верхних уровнях (включая районы Дубовых Башен, Кристального Моста и эльфийского Шей Лиаса) находятся одни из лучших жилых домов в городе. В Среднем Северном Крае тише и дешевле, чем в верхних районах, а в районе Дубового Моста можно найти лучшее жильё среднего класса в Шарне. Даже квартиры в Нижнем Северном Крае более приятны, чем могли бы быть квартиры для низшего класса.

Для тех, кто предпочитает жить ближе к сердцу города, существуют удивительные квартиры в жилых домах Мифриловой Башни в Верхнем Центре, а также резиденции Платината в Верхнем Менфисе, которые чуть менее величественны. Жильё в районе Чистых Вод в Верхнем Дуре имеет доступную цену, а Океанский Вид в Верхних Площадях Тавика предлагает самое желанное и исключительное жильё на восточной стороне города.

НАЁМНИКИ

Героям, желающим нанять помощников в Шарне на короткий или долгий срок, стоит начать поиски в квартале искателей приключений

Скалистого Берега в Верхнем Дуре и Воротах Смерти на Средних Площадях Тавика. Примерно за 1 см в день (больше — для тренированных специалистов, меньше — за обычных чернорабочих), искатели приключений могут нанять того, кто будет делать за них одно из множество дел, от присмотра за лошадьми до представительства в суде. Профессиональные услуги в Шарне предлагают в двух районах Верхних Площадей Тавика и в Воротах Дава в Среднем Центре.

Юридическая помощь: Барристеры (также известные как адвокаты или консультанты) относятся к той категории работников по найму, к которым искатели приключений обращаются чаще всего. Те барристеры, которые специализируются на решении проблем искателей приключений, предлагают свои услуги в Скалистом Берегу и Воротах Смерти. Они в курсе проблем, с которыми герои сталкиваются в городе, от имущественных споров и штрафов (например, за ввоз артефактов с Зен'дрика без каперского свидетельства) до штрафов за воровство и стратегии защиты при ложном обвинении в убийстве. Цена за их услуги существенно возрастает, если дело сложное или требует высокой квалификации.

Самые дорогие и влиятельные барристеры в Шарне — многие из которых связаны с Домом Сивис — держат офисы в Воротах Дава в Среднем Центре. Они тесно сотрудничают с отмеченными драконом семьями, персоналом посольств в Башнях Послов и финансистами Верхнего Центра.

НАЙТИ КОГО-НИБУДЬ

В таком большом городе, как Шарн, легко найти место, где спрятаться. Следовательно, здесь также множество частных детективов, специализирующихся на поиске тех, кто не желает быть найденным или не знает, что его могут искать. Одного конкретного района, в котором можно нанять детектива, нет, они есть в каждом районе. В некоторых районах вероятность найти детектива несколько выше, например, в Высотах в Среднем Дуре, Воротах Смерти на Средних Площадях Тавика и в Башнях Стражи в Среднем Менфисе.

Лучшие сыщики, особенно если дело касается поиска потерянных вещей, работают в Сыскной Гильдии Дома Тарашк. Четыре детектива Дома Тарашк, носящие Метки Поиска, являются главами агентств в разных частях города: Сыщики Курта Карр'Ашта в Воротах Смерти, Сбор Сведений в Низинах, Сыскная Служба Шаранна Вельдерана в Драконьих Башнях и Глобальное Агентство Информации в Башнях Дракона. Главы этих служб работают только над самыми сложными и важными делами, но их подчинённые — одни из лучших в своём деле.

НОВОСТИ

Вестник Шарна — городская местная хроника и лучший источник местных новостей. Новой издание *Вестника* выходит каждый Сул (последний день недели) и распространяется через городскую почту. Его редактор, Халфтак ир'Кларн — дальний родственник лорда Рукена ир'Кларна, члена бреландского парламента, который часто высказывается против короля Боранела. Отношение Халфтака к радикальной политике его родственника стало предметом множества споров: вы можете найти критиков, утверждающих, что *Вестник* из кожи вон лезет, чтобы поддержать корону Бреландии, другие же утверждают, что *Вестник* — непримиримый оппонент короны.

Читатели обращаются к *Вестнику* ради местных новостей (которые многие называют более похожими на сплетни) и редакционных статей, в которых проходят жаркие дебаты по важным городским проблемам. В новостях за пределами Шарна образованные горожане полагаются на *Хроники Корранберга* (см. стр. 169).

ПЕРЕВОЗКИ

Гости города находят, что перемещение по Шарну практически так же увлекательно, как и те чудеса, которые может продемонстрировать город. Небесные экипажи похожи на небольшие суда, размер которых колеблется от небесных шлюпок до экскурсионных экипажей, размером с галеру, перевозящих туда-сюда жителей и грузы. Небесные экипажи можно найти на станции молниевой дороги Дома Ориен в Воротах Зубьев Нижних Площадей Тавика, а также у береговой линии на Скалистом Берегу и у причалов стихийных воздушных судов в Высоких Башнях Верхнего Центра. Небесный экипаж также можно вызвать с больших балконов на башнях по всему городу.

Другим способом перемещения по городу являются летающие скакуны, такие как гиппогриф или планер (которых в город завезли полуросликиТалентских равнин, живущие в Маленьких Равнинах Среднего Менфиса). В большинстве областей города сложно найти стойло для экзотических летающих скакунов. Небесный Путь — единственный район, в котором есть помещения, приемлемые для содержания больших летающих скакунов.

Конечно, не все путешествия по Шарну связаны с перемещением по воздуху. Магические лифты перевозят жителей как по вертикали — от Зубьев до Верхнего Города — так и по горизонтали — от башни к башне. Мулы волочат фургоны с грузами по пересекающим город многоуровневым дорогам и небесным мостам. Среди башен также везут всадников или тянут экипажи лошади, а многие, там где это возможно, перемещаются пешком.

ПЛАТА НАЛОГОВ

Персонажи, прибывшие в Шарн из соседних земель для уплаты ежегодных налогов в пользу короны, могут сделать это в одном из четырёх мест.

Податные инспекции можно найти в Воротах Зубьев на Нижних Площадях Тавика, Сером Разливе на Скалистом Берегу, Опасном в Нижнем Дуре и в Башнях Стражи в Среднем Ментисе. Эти инспекции собирают как пошлины и налоги на торговлю, так и прочие ежегодные налоги.

ПРЕСТУПНОСТЬ

Радиус действия закона уменьшается по мере путешествия вниз по уровням большинства башен Шарна, а в некоторых районах нижних уровней закон и вовсе отсутствует. Всем известно, что Стражи Шарна — достаточно продажная организация, но эта проблема нигде так сильно не заметна, как в Зубьях и нижних районах Дуры. Персонажи которые приходят в город в поисках пропавших у них товаров, в поисках вора или убийцы, или преследуют другие, связанные с преступным миром, цели, скорее всего, найдут в этих районах то, что им нужно, хотя преступная деятельность протекает во всём городе.

Основная незаконная деятельность происходит под контролем четырёх преступных кланов, которые также управляют легальной, но подозрительной деятельностью — азартными играми и проституцией.

Дом Тарканан, криминальная «семья» — группа воров и убийц, структура которой подражает структуре отмеченных драконам домов, фактически служит убежищем для тех, кто отмечен искажённой драконьей меткой. Штаб-квартира Дома находится в Башнях Дракона на Среднем Центральном Плато.

Тираны — организация доппельгангеров, сосредоточенная в районе Глаза Дракона на Нижних Площадях Тайвика.

Клан Боромар состоит в основном из полурослико. Эта организация наиболее сильна в Малых Равнинах в Среднем Менфисе, но также обладает влиянием в Нижнем Менфисе и Нижнем Дуре, особенно в районе Каллестан. Хотя управление кланами осуществляют практически только полуросли, связанные с Домом Галланда, но преднамеренно или непреднамеренно, на Боромаров работают представители всех рас.

Ну и наконец, клан Дааск, в который входит огромное число чудовищ, закрепил своё преступное влияние в Зубьях. Гоблины, огры, минотавры, гарпии и множество людей работает на эту организацию, которая, по слухам, имеет связи с Дроамом.

В дополнение к незаконной деятельности, персонажи по разным причинам могут столкнуться с этими группами, например, чтобы занять крупную сумму денег для оплаты долга (в частности, игровой долг в казино, которое связано с преступным кланом), получить определённую информацию, которую нельзя достать где-то в другом месте (например, секреты важных персон), приобрести ритуалы, не

привлекая внимания (например, ритуал Удалить Проклятье, необходимый для удаления эффекта, полученного в результате незаконной деятельности), либо искать другой помощи на нижних уровнях (см. «Затаиться», стр. 62).

ПРОВОДНИКИ

Поскольку Шарн является вратами в Зен'дрик, здесь проживают те, кто предлагают свои услуги искателям приключений и изыскателям, планирующим экспедицию на таинственный материк. Преобладают на этом поприще члены Дома Тарашк, которые используют способности своей драконьей метки, а также обширные, пусть и более приземлённые, познания и опыт. Лицом Дома является величественное здание в Башнях Дракона, но лучшие сделки и более опытных проводников стоит искать в отделении Дома Тарашк на Вершине Утёса в Верхнем Дуре.

Порой посетителям требуются проводники по городу. Городских гидов легко найти — они вьются у вагонов прибывающих молниевых поездов дома Ориен, на причалах стихийных воздушных судов, на пристанях речных судов в надежде выпросить работу у новоприбывших. Услуги таких гидов дёшевы, они покажут гостю главные туристические места Шарна, чего хватает большинству посетителей города.

РАБОТА

Персонажи, которые ищут приключений, могут найти нанимателей в одной из множества гильдией искателей приключений, расположенных в Вершине Утёса в Верхнем Дуре или Воротах Смерти на Средних Площадях Тайвика, а также в Университете Моргрейва в Университетском районе или в Фонде Путников в Верхнем Центре. Ещё одна хорошая возможность получить работу — *Вестник Шарна* — местная газета, освещающая хроники города. Хафтак ир'Кларн, редактор *Вестника Шарна*, часто нанимает авантюристов, чтобы те приносили ему захватывающие истории. Его резиденция и офисы находятся в Университетском районе в Верхнем Менфисе.

Как упоминалось ранее, Стражи Шарна иногда нанимают авантюристов для краткосрочной помощи в щекотливых делах или когда требуется необыкновенно высокая боевая поддержка. У Стражей нет центральной штаб-квартиры, но искателей приключений наиболее часто нанимают в Сабельном Гарнизоне в Среднем Центре.

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Если персонаж хочет весело провести вечер или желает увидеть выступления известных артистов, Шарн может предложить множество развлечений в ночное время. Центром индустрии развлечений в Шарне является Плато Менфис, в котором, начиная от вершин башен, заканчивая Зубьями, от заката до рассвета царит суета.

Район Пламя Факела в Нижнем Менфисе занимает нижнюю позицию в лестнице развлечений Менфиса, тем не менее, это прекрасное место, где можно насладиться недорогими развлечениями. Давший имя району Театр Десяти Факелов является здесь самым известным местом. Здешние представления проходят в заполненной дымом атмосфере, в основном, они вульгарны, в них много музыки и юмора. Низкая цена и простые развлекательные шоу собирают полные залы каждую ночь.

Гайлан, ресторан в Пламени Факела, пользуется репутацией лучшего места, где могут выступить молодые талантливые актёры и музыканты, которые в будущем часто продолжают свою творческую деятельность в верхних районах Менфиса. Здесь неплохая кухня, а развлечения — которые видно со всех сторон — являются той причиной, по которой посетители сюда возвращаются. Владелец утверждает, что годами ищет новых поваров и планирует построить впечатляющие винные погреба, но пока эти планы остаются в неопределённом будущем.

В районе таверн под названием Первый Этаж появился новый театр, который впервые за последние годы смог составить конкуренцию Театру Десяти Факелов. Она называется Алмазный Театр. По сравнению с Театром Десяти Факелов, здесь больше сидячих мест и просторней сцена. Возможно, что более важно, его преимущество в молодом драматурге, который пишет превосходные драматичные пьесы. Пьесы Луки Сиара привлекают к себе внимание даже жителей Верхнего Центра, и каждый театр верхнего уровня желает завербовать к себе молодого драматурга как только его контракт с Алмазным закончится.

Как и во всём остальном, Средний Менфис на ступень выше более низких уровней, как в фигуральном, так и в буквальном смысле. Исполнители и артисты, успешно начавшие выступать в Гайлане, могут продвинуться в одном из нескольких заведений в театральном районе Среднего Менфиса, известном как Дымные Башни, например, в таком обеденном театре, как Третий Ярус, Дракон Звёздного Огня или Мизано Рупа, декламационном зале, вроде Зала Тованик или Атриума, или изящном Классическом Театре.

Театральная сцена Дымящихся Башен является предметом некоторых споров. Классический Театр, единственный крупный театр в районе, является местом, в котором ставят только классический драматический репертуар. Возможно, это связано со страхом опуститься до уровня, подобного Театру Десяти Факелов. Здесь не ставят пьесы, написанные после начала Последней Войны. Многие ценят такую позицию, в свете войны воспринимая древний Галифар и его наследие как нечто великое и надёжное. Другие же ищут более современные постановки, в том числе пьесы Луки Сиары (некоторые из которых поднимают серьёзные вопросы, связанные с войной) в других районах.

Развлечения, предлагаемые Верхним Менфисом, сосредоточены в Университетском районе, и являются представлениями высшего класса. Лучшие музыкальные выступления в городе проходят в концертном холле Каваррах и Оперном Доме Шарна.

В Верхнем Менфисе находятся четыре крупнейших театра: Храм Искусств (известный своими ломающим рамки авангардными постановками), Главная Сцена (на которой ставят как классический репертуар, так и современные постановки в классическом стиле), Звёздный Театр (театр на крыше башни под открытым небом с обширным классическим репертуаром летнего сезона) и Театр Кхавиш (рассчитанный на широкую аудиторию, в постановках которого много музыки, комедии, а также встречаются непристойности). За исключением Театра Кхавиш, расположенного в районе гномов Ден'ияс, все остальные театры находятся в Университетском районе.

СВЯЗЬ

Шарн является центром международной торговли, и быстрая связь является жизненно важной её частью. Гильдия Спикеров Дома Сивис специализируется на быстрой связи, а её станции сообщений, разбросанные по всему городу, позволяют мгновенно передавать сообщения на другие станции в основных городах и посёлках Кхорвайра. Также горожане используют станции сообщений для общения в пределах Шарна.

Станции сообщений Шарна может найти в следующих районах:

Центральное Плато: Башни Дракона, Башня Советников, Высокие Башни, Корран Тивн, Корранат, Остриё Меча, Сердце Болдрей

Дура: Базар, Вершина Утёса, Высокое Хранилище, Дозор Кинжалов, Красный Камень, Опасный

Плато Менфис: Башня Хранителей, Ден'ияс, Университетский район

Северный Край: Дубовые Башни, Северный Рынок, Тиски

Небесный Путь: Бриллиант, Лазурь

Площади Тайвика: Вокзал, Ворота Смерти, Врата Роан, Двенадцать Колонн, Медный Свод

Самая большая станция сообщений находится в Башнях Дракона (Центральное Плато), пристроенная к анклаву Дома Сивис. Здесь гномы этого Дома за отдельную плату могут исполнить ритуал Послание.

Дом Ориен также предоставляет услуги курьеров, станции которых расположены в Лазури (Небесный Путь), Башнях Дракона и Корранате (Центральное Плато), кроме того, во всех основных городах и посёлках, связанных молниевой дорогой, находятся почтовые службы.

УЖИН

В Шарне ходит поговорка, что даже бедный здесь обедает как король, так что хорошая еда здесь легкодоступна. Среди множества

ресторанов, которые есть в каждой башне города, Шарн в то же время способен предоставить уникальный гастрономический опыт.

Хороший вид усиливает вкус пищи, поэтому никакой из ресторанов не может конкурировать с дюжиной заведений в Небесном Пути. Самым известным из них является Небесный Ресторан, который притягивает туристов со всего света. Местные жители предпочитают заведения Облако Дракона или Лазурные Врата, вид в которых так же великолепен, как в Небесном Ресторане, кухня не менее великолепна, а народу поменьше.

Другой, но не менее захватывающий вид, предлагает многообещающий ресторан Озеро Лавы, расположенный в Зубьях, в сердце одного из индустриальных районов города. Согласно своему названию, этот ресторан расположен вокруг большого бассейна лавы, свечение которого заливает место огненно-красным светом. Изначально ресторан возник как обычная забегаловка в стене рядом с интересной локацией, в которой подавалось жареное мясо с пряностями из Сумрачного Пограничья. Популярность этого места значительно выросла, что позволило ресторану улучшиться и расширить меню (хотя кухня Сумрачного Пограничья осталась в приоритете) и сделало его богатейшим заведением в Зубьях.

Никакой другой район города не может конкурировать с Плато Менфис в разнообразии кухни. Большинство жителей соглашается с тем, что Университетский район в Нижнем Менфисе является лучшим местом для дегустации широкого ряда блюд, которые может предложить Шарн. Своеобразие кухни полурослико в, гномские сладости, эльфийская, каррнатская кухня и даже экзотические блюда из Риедры доступны в Университетском районе. Студенты и преподаватели предпочитают обедать в общей столовой, которая занимает большую площадь одной из башен Университета Моргрейва, где поставщики провизии ежедневно приводят повозки и фургоны, чтобы предоставить весь ассортимент расовых предпочтений.

Конечно, иногда потребность в качестве превосходит грандиозные виды и кулинарное разнообразие. Существует несколько всеми признанных лучших ресторанов в Шарне, в список которых входят Саннид в районе Платиновых Вершин в Верхнем Центре, известный своей огромной коллекцией вин, Сад Халдин в районе Седьмая Башня в Верхнем Менфисе, расположенный на вершине одной из башен среди сада из роз и орхидей, Дубы в Шей Лиас в Верхнем Северном Крае, предлагающий эльфийскую и бреландскую кухню в открытых павильонах, окружённых дубами, а также Руки Олладры в районе Пик Надежды в Верхнем Дуре, примечательный роскошными банкетами и щедрыми порциями.

Обеденные клубы очень популярны среди общественности в верхних районах. Множество таких клубов процветает в Верхнем и Среднем Центре, Верхнем Менфисе, Верхних Площадях Тайвика, Верхнем Дуре и Небесном Пути. Эти клубы открыты только для его членов и дают возможность отведать изысканные блюда в кругу равных по социальному статусу.

ХРАНЕНИЕ

Роль Дома Кундарак в финансовом мире уступает его роли в обеспечении безопасности хранилищ, торговых предприятий и других частных мест, владельцы которых могут оплатить его услуги. Главными среди тех объектов, защиту которых обеспечивает Дом, являются Хранилища, которые занимают нижние уровни шарнского Банка Кундарак в районе Корранат в Верхнем Центре. Хранилища, разработанные, прежде всего, для хранения небольших предметов огромной ценности, выделяются беспрецедентной безопасностью. Дом Кундарак также гарантирует безопасность многих складов в Нижнем Дуре и Нижних Площадях Тавика.

ЭКЗОТИЧЕСКИЕ УСЛУГИ

Под экзотическими подразумеваются услуги, которые не являются широко распространёнными в обычном бреландском городе. Например, у воинов-полурослико в Талентских Равнин существует традиция лежать на диванчиках, пока слуги умащивают ароматическими маслами их волосы, однако талентскому воину не так просто найти в бреландском городе место, где ему предоставят подобную услугу. Однако в Шарне, чтобы почувствовать себя как дома, полурослику достаточно пойти в район Малых Равнин и найти там «Отдых Всадника».

Расовые и этнические районы Шарна — наилучшие места для получения необычных услуг. Среди них Малые Равнины в Среднем Менфисе (община полурослико в), Ден'ияс в Верхнем Менфисе (община гномов), Тиски в Среднем Северном Крае и Высокая Твердыня в Верхнем Дуре (общины дварфов), Шей Лиас в Верхнем Северном Крае (эльфийская община) и Высота в Верхнем Дуре, в которой находится анклав калаштар, а также людей из Адара (более подробную информацию о калаштар смотрите в *Руководстве игрока по Эберрону*, а также в разделе «Сарлона», в Главе 5 этой книги).

Значительную часть населения Среднего Менфиса составляют лазарские, каррнатские и сиирские иммигранты, что делает этот район необычайно разношёрстным. Многие каррнатцы живут на Серой Стене на Средних Площадях Тавика, кроме того в Парке «На Краю Неба» в Верхнем Центре находится небольшая община элдиинцев.

ИСТОРИЯ ШАРНА

15000 лет назад: Основан Джа'шарат («Яркий Клинок») — жемчужина хобгоблинов Даканской империи.
9000 лет назад: Джа'шарат разрушен в войне с даэлькирами и получает новое имя — Дур'шарат «Клинок Скорби».
3000 лет назад: Малеон Потрошитель закладывает город-крепость Шарат.
2200 лет назад: Шарат уничтожен и перестроен как Шарн, ставший частью страны, которая в будущем станет Бреландией.
1500 лет назад: Шарн разорён во время Войны Меток и лежит в руинах (считаясь проклятым) 500 лет.

ОРГАНИЗАЦИЯ ЭКСПЕДИЦИИ

Если отряд искателей приключений сумеет попасть в экспедицию в Зен'дрик, он может рассчитывать на следующие условия:

- Организатор экспедиции добывает для персонажей каперское свидетельство.
- Организатор, как правило, организовывает поездку до Зен'дрика или оплачивает персонажам путевые расходы.
- Организатор предоставляет провиант и обычное снаряжение, в которое обычно входит то, что описано в разделе «Предметы снаряжения» на стр. 221—222 в *Книге игрока*.
- Организатор имеет право получить любые сокровища, добытые персонажами в ходе их экспедиции, вероятнее всего, для того, чтобы исследовать или выставить в Музее Дезина Университета Моргрейва. Искатели приключений могут оставить себе любые предметы, которые не затребовал организатор. Кроме того, организатор, как правило, предоставляет гарантию минимального количества золота. Это количество обычно равно общему денежному сокровищу на уровень отряда, как показано в разделе «Порции сокровищ» на стр. 126—129 *Книги Мастера*, поделённое на число персонажей в отряде. Например, группа из пяти персонажей 5 уровня получит гарантировано по 400 зм на каждого, так как денежное сокровище для отряда 5 уровня составляет 2000 зм.
- Иногда организатор сопровождает персонажей в экспедиции, хотя большинство предпочитает оставаться в относительной безопасности Шарна. Если организатор лично участвует в экспедиции, то считается, что искатели приключений полагают защиту его жизни самой важной своей задачей.